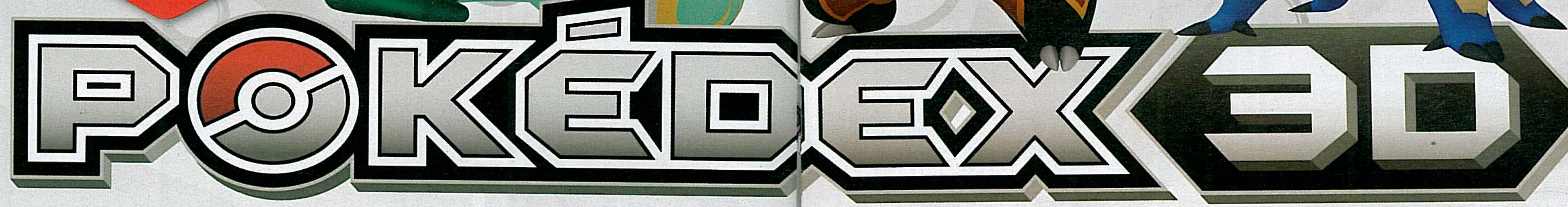

TODO LO QUE QUIERES SABER SOBRE EL MUNDO POKéMON
¡Gratis!
REVISTA
POKéMON
TM
[5ª]
ENTREGA
Pokémon Blanco y Negro
GUÍA DE AVANCE
expertos de
Nintendo
Acción
MANUAL DE USO
¡SÁCALE TODO EL PARTIDO!
POKÉDEX 3D
La aplicación perfecta para conocer a tus Pokémon
Suplemento de Nintendo Acción nº 225



MANUAL DEFINITIVO

Pokédex 3D se ha convertido en la mejor base posible de datos de Pokémon Blanco y Negro. La descargas de la eShop de 3DS y te permite hacer tal cantidad de cosas que... necesitarás una guía como esta para no perderte. Y además, todos los códigos RA.





PRIMEROS PASOS

Se podría decir que la Pokédex 3D funciona como una Pokédex "de verdad". Cuando la descargamos, no viene equipada con toda la información de todas las especies de Teselia, la región de Blanco y Negro, sino que tendremos que conseguirlas hasta completarla. Eso sí, una vez terminada, será una herramienta clave.



1. ¿Cómo conseguir la Pokédex 3d?

Lo primero que debes hacer es conectarte a internet con tu Nintendo 3DS y actualizarla a la última versión disponible. Ve al **menú Ajustes**, entra en la pestaña de **Otras opciones** y busca **Actualización**. Si hay una versión más nueva del sistema operativo de la consola, se descargará e instalará automáticamente.

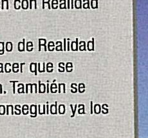
Después de eso, podrás acceder a la nueva **Nintendo eShop** desde el menú de tu consola. Tan solo tienes que entrar, seleccionar la Pokédex 3D y pulsar el botón 'Descargar'. Es gratuita.

2. ¿Qué información incluye?

Lo que hace que esta herramienta sea tan completa es que la ficha de cada Pokémon incluye una cantidad de información que hasta ahora jamás había aparecido en otra Pokédex, además por supuesto de ver a tu Pokémon en 3D. Esto es lo que incluye:



- **Atributo.** Un gráfico nos enseña qué cualidades tiene cada Pokémon. Así podremos saber si su punto fuerte es el ataque, la defensa, la velocidad o los ataques especiales. También nos informa de la altura y el peso. Cada Pokémon viene acompañado de una imagen animada en 3D que podemos ver desde cualquier punto de vista. Cada uno de ellos puede verse también con Realidad Aumentada.
- **Botones.** Para ver el código de Realidad aumentada del Pokémon, hacer que se mueva y congelar la imagen. También se utuiliza para ver si hemos conseguido ya los sellos del Pokémon.



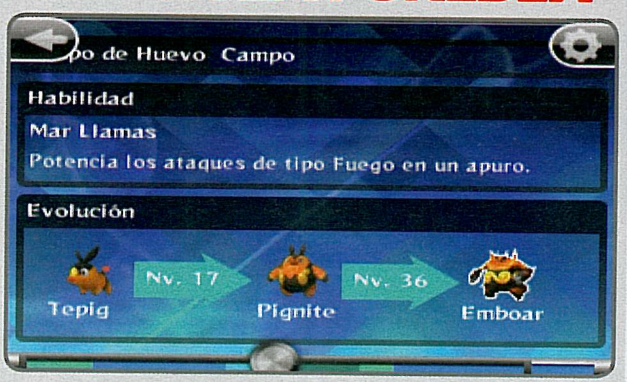
- **Descripción.** Podemos leer cómo se describe a cada Pokémon en la edición Blanca y en la edición Negra.
- **Tipo.** Los diferentes tipos de clasificación de cada Pokémon.
- **Habilidades.** Las cualidades permanentes del Pokémon en combate.
- **Evolución.** Nos explica qué niveles de evolución tiene cada Pokémon y cuándo los alcanza. Si evoluciona con objetos especiales o si lo hace por intercambio.
- **Movimientos.** La lista de ataques que aprende el Pokémon. Nos dice cuáles son, cuándo los aprende, de qué tipo es el ataque, qué efectos tiene, su potencia, su precisión y sus puntos de poder. Además, incluye en la lista todos los movimientos que el Pokémon es capaz de aprender con MT o MO. Si pulsas sobre el nombre del movimiento, amplías la información sobre cada ataque y ves qué Pokémon lo aprenden.





NAVEGANDO POR LA POKÉDEX

Pokédex 3D es una gran base de datos. Su función principal es que podamos ver y encontrar fácilmente la información que necesitemos en cada momento. Por eso nos permite cruzar y organizar datos de varias formas.



La barra de navegación. En la parte inferior de la pantalla táctil hay una barra desplegable con una lista de todos los Pokémon que hemos encontrado hasta el momento. Desplázate por ella para observar tus "capturas".

Ordenar la lista. En la parte superior de la lista aparecen dos botones. El primero de se llama **Ordenar por** y nos permite ordenar la lista que veíamos en la barra de navegación según cuatro criterios diferentes: por su número en la Pokédex de Teselia, por orden alfabético, por su altura y por su peso.

Buscar. Es sin duda el botón más interesante, pues nos permite filtrar la lista para que sólo nos aparezcan los Pokémon de un tipo concreto, con una habilidad en especial o que puedan aprender un ataque que nos guste. También podemos buscar a un Pokémon introduciendo las primeras letras de su nombre.

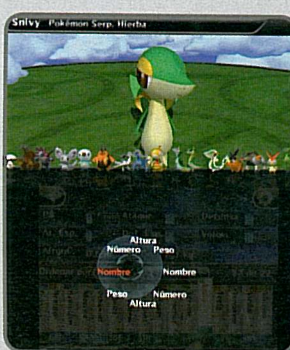
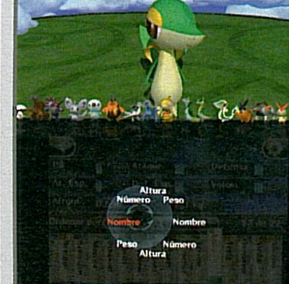
Pokémon favoritos. Si consultamos muy a menudo el perfil de un mismo Pokémon, porque necesitamos la información o sencillamente porque nos gusta, lo más fácil es añadirlo a nuestra lista de favoritos, donde podremos localizarlo sin perder un segundo. Esto hace la navegación mucho más sencilla. Puedes incluir aquí a tu equipo de Pokémon Blanco y Negro y consultar en cualquier momento cuánto falta para una evolución o qué ataques le quedan por aprender antes de gastar una MT.

Para añadir un Pokémon a esta lista, búscalo en la Pokédex y después ve al menú de **Ajustes**. En la parte izquierda está la lista de Favoritos. Selecciona la pestaña Pokémon y pulsa **Añadir**. Y ya está, ya tienes a tu Pokémon en la lista.

Para quitarlos, pulsa Editar, luego pincha en la X que aparece junto al nombre del Pokémon que quieras y después en Vale.

Movimientos favoritos. Esta lista funciona exactamente igual que la de Pokémon favoritos. Tendrás que buscar un ataque en el listado de un Pokémon, seleccionarlo y después ir al menú de Ajustes. Ahí, selecciona la pestaña Movimientos y pulsa Añadir. Esto te servirá para encontrar rápidamente los ataques que te gustan y usarlos en las búsquedas que hagas.

Datos cruzados. Otra cosa interesante de la Pokédex 3D, es que cuando entras en el listado de ataques de un Pokémon, puedes pulsar sobre uno de ellos y ver una información más amplia sobre el ataque. Esta información incluye un listado de los Pokémon que son capaces de aprenderlo por sí mismos. De esta manera, todos los perfiles de la Pokédex están interconectados entre sí y puedes aprender sobre tus Pokémon saltando de uno a otro.





CÓMO CONSEGUIR MÁS POKÉMON

Esta es la parte más "jugable" de la Pokédex 3D. Existen varias formas de conseguir nuevos Pokémon y completar tu base de datos. Lleva tu Pokédex a todas partes, intercambia con tus amigos y permanece conectado a Internet .

Una vez descargada la Pokedex, sólo con abrirlo te encontrarás con que ya tienes un puñado de Pokémon disponibles para probarlo. Entre ellos se encuentran **Tepig, Snivy y Oshawott**, los tres Pokémon iniciales de Pokémon Blanco y Negro y sus respectivas evoluciones. Además, tienes 2 maneras de hacerte con todos:

1. Intercambio

Recibe de tus amigos todos los Pokémon que no tengas y envíales los tuyos. Para hacerlo, busca el Pokémon que quieras en la Pokédex 3D, ve al menú de Ajustes y pulsa **Dar** mientras tu amigo pulsa **Obtener**. Puedes repetir esto todas las veces que quieras hasta que tú y tu amigo hayáis puesto al día vuestras colecciones.

2. Spotpass

En el menú de Ajustes de la Pokédex 3D tienes la opción de activar el Spotpass de 3DS. Si lo haces, la consola reconocerá redes inalámbricas de Internet allá por donde pases (desde tu casa hasta el autobús, aunque la consola esté apagada) y descargará automáticamente nuevas especies para tu colección. De esta forma podrás conseguir **cada día 3 nuevos Pokémon** diferentes.



CÓDIGOS RA Y FOTOSELLOS

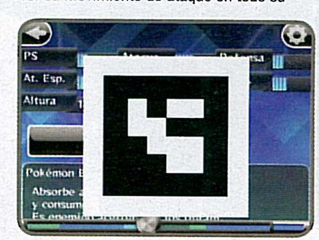
No basta con tener los datos de todos los Pokémon usando Spotpass o intercambiándolos. Una vez hayas añadido el perfil de una especie a tu Pokédex 3D, tendrás que buscar su código RA. Sólo así desbloquearás todos los contenidos secretos de la aplicación. Además, ésta es la única forma de completar el Álbum.

Dentro del menú Ajustes de la Pokédex 3D verás un botón que dice **Álbum**. Ahí podrás ver tres cosas: cuántos códigos RA has detectado, cuántos Pokémon has visto con Realidad Aumentada y de cuántos has tomado fotografías. Los dos últimos son los que interesan en realidad.

Para detectar códigos RA, como ya hemos dicho, hay que pulsar el botón **Detector RA** en Ajustes. Una vez hecho eso, se activará la cámara de Nintendo 3DS, reconocerá los códigos de Realidad Aumentada y, si ya tenemos al Pokémon registrado en la Pokédex, nos aparecerá su sello en el álbum.

Desde el mismo detector de RA podremos ir al perfil del Pokémon en la Pokédex, ver su movimiento de ataque en todo su esplendor, escuchar su grito y también fotografiarlo. Si lo fotografiamos, obtendremos un **fotosello** que quedará registrado en el álbum.

La Pokédex 3D quedará completada cuando consigamos los datos de todos los Pokémon, obtengamos sus sellos RA y los fotografiemos para conseguir el fotosello.





PRIMEROS SECRETOS DE POKÉDEX 3D

Además de las que ya os hemos contado, el menú Ajustes nos ofrece otras opciones a tener en cuenta. Podemos cambiar el fondo y el marco de los Pokémon de nuestra Pokédex, activar o desactivar la recepción de datos por Streetpass, actualizar la aplicación si sale una nueva versión o cambiar el idioma si lo deseamos.



Las pegatinas

Cuantos más sellos consigamos, más cosas será capaz de hacer nuestra Pokédex. A la hora de desbloquear secretos, la Pokédex cuenta las **pegatinas** que tengamos en nuestro álbum, es decir, la suma de los sellos RA y los fotosellos que hayamos conseguido. Según el número de pegatinas, podremos desbloquear estos secretos:

- **Botón de nota musical.** Se desbloquea con 30 pegatinas y permite oír el grito del Pokémon.
- **Usar una imagen como fondo.** Se desbloquea con 50 pegatinas. Te permite mezclar dos fotos, una que hayas hecho previamente, y otra con Realidad Aumentada.
- **Ver 9 Pokémon.** Con 70 pegatinas podrás ver hasta 9 Pokémon a la vez con el detector de Realidad Aumentada.
- **Regulador de escala.** Con 100 pegatinas podrás elegir entre ver a todos los Pokémon al mismo tamaño o ponerlos a escala cuando uses la Realidad Aumentada.
- **Ver 10 Pokémon.** Con 200 pegatinas podrás ver hasta 10 Pokémon a la vez con Realidad Aumentada.
- **Ver 11 Pokémon.** Con 250 pegatinas podrás fotografiar hasta 11 Pokémon a la vez con Realidad Aumentada.

✔ Guía Paso a paso ✔ Consigue todos los objetos ✔ Entrenadores

Guía de expertos POKéMON BLANCO Y NEGRO

En las siguientes páginas, todo esto: derrotar al equipo Plasma... y a N; mejorar tu Pokédex con opciones únicas; vencer a Gerania en el Gimnasio de Ciudad Loza y conseguir la Medalla Jet...

QUINTA ENTREGA

Sumario

Medalla Jet

Tras superar la Cueva Electrorroca, llegas a Ciudad Loza, y Carrasco Encina mejora tu PokéDex poco antes de que Gerania se marche a la Torre de los Cielos. Debes ir a buscarla y regresar a por la medalla.

1. El Trío Sombrío

Nada más entrar en la Cueva Electrorroca con destino a Ciudad Loza, una especie de ninjas te salen al paso de la nada y te llevan ante N, quien te cuenta que varios reclutas del Equipo Plasma te esperan en la cueva para volverte a poner a prueba.



OBJETOS

Cueva Electrorroca

- **HUEVO SUERTE:** PB: Regalo de la Profesora Encina.
- **ANTIPARALIZ Y REVIVIR:** PB: Al noroeste, cerca de las rocas flotantes.
- **SANA BALL:** PB: Al noroeste.
- **ELIXIR:** PB: Al norte, cerca de un Entrenador guay. Oculto.
- **HIERRO:** PB: Al sureste, junto al puente tras unas rocas flotantes.
- **MÁS PS:** PB: Al suroeste, subiendo desde S1 por las escaleras. Oculto.
- **MÁX. POCIÓN:** PB: Al norte, entre una roca flotante y una roca grande. Oculto.
- **HIPERPOCIÓN:** PB: Al sureste, junto al puente.
- **IMÁN:** PB: Al noreste, cerca de la salida.
- **PEPITA (X2):** S1: Regalo de los señores de las Pepitas.
- **ANTIPARALIZ:** S1: Al suroeste. Oculto.
- **TURNO BALL:** S1: Al centro.
- **REVIVIR:** S1: Junto al Enfermero. Oculto.
- **PIEDRATRUENO:** S1: Al norte, tras unas rocas flotantes.
- **HIPERPOCIÓN:** S2: Al suroeste.
- **TR. ESTRELLA:** S2: Al suroeste. Oculto.
- **CARAMELORARO:** S2: Al sureste.
- **ANTIPARALIZ:** S2: Al este. Oculto.
- **POLVO BRILLO:** S2: Al noreste.
- **MT69 (PULIMENTO):** S2: Regalo del Sabio.

Ciudad Loza

- **MT58 (CAÍDA LIBRE):** Junto al avión aparcado en el lateral derecho de la pista.
- **PICO AFILADO:** Regalo de un chico en la Torre de Control.
- **ESC. CORAZÓN:** Regalo de una chica en la Torre de Control por 10 Cor. Dulce.
- **REPELENTE O ELIXIR:** Al este del invernadero del sur (Edición Negra o Blanca). Oculto.
- **ÉTER MÁX.:** Al sureste del invernadero del sur. Oculto.
- **ANTIPARALIZ:** Al oeste del invernadero del sur. Oculto.
- **AGUA FRESCA:** Regalo de tu ayudante en el Gimnasio.
- **MT62 (ACRÓBATA):** Regalo de la Líder Gerania tras derrotarla.
- **MT40 (GOLPE AÉREO):** Regalo de unos chicos tras encontrar el tesoro enterrado.

¡Hazte con todos!

CUEVA ELECTRORROCA

En la Cueva Electrorroca viven Pokémon de tipo Eléctrico o Acero como Klink, Joltik o Ferroseed, aunque también hay algunos Boldore. Los Tynamo también aparecen muy raramente.

2. Ayuda de Bel y Encina

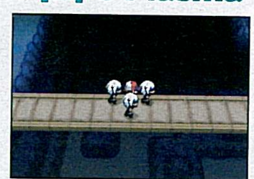
Avanza por la cueva y enseguida te encontrarás con Bel, que te explica que puedes empujar las rocas flotantes para avanzar. Deberás empujarlas en la dirección de la roca grande más cercana para que resulte atraída magnéticamente. La Profesora Encina aparece también para regalarte el objeto Huevo Suerte, que aumenta la experiencia ganada en batalla. Sigue avanzando y descubrirás que Bel acompaña a la profesora mientras ella tratar de encontrar a un Klink.





3. Derrota al Equipo Plasma

Avanza por el primer piso hacia el norte y el este, y cuando veas que el camino está bloqueado, sigue por el puente. El Trío Sombrío te lleva por el puente hasta el piso bajo. Allí te esperan 7 reclutas del Equipo Plasma listos para la batalla.



Entrenadores

CUEVA ELECTRORROCA

En la cueva se entrenan un montón de entrenadores, incluyendo varios científicos, montañeros y entrenadores guay. Además, te esperan 9 reclutas del Equipo Plasma.

CIUDAD LOZA

En el Gimnasio de Ciudad Loza hay varios operarios y pilotos que usan todos ellos Pokémon de tipo Volador como Ducklett, Woobat o Tranquill.

4. Batalla contra N

Al final del camino puedes volver al piso inicial, donde te aguarda N para retarte a una nueva batalla Pokémon y así comprobar hasta dónde alcanzan tus sueños. Como siempre, usará Pokémon recién capturados en la zona para la batalla.



EQUIPO PLASMA N			
BOLDORE	**FERROSEED**	**JOLTIK**	**KLINK**
NV. 28	**NV. 28**	**NV. 28**	**NV. 28**
Bofetón Lodo	Garra Metal	Electrotela	Rueda Doble
Def. Férrea	Pin Misil	Picadura	Impactrueno
Antiaéreo	Giro Bola	Bilis	Atadura
Joya de Luz	Def. Férrea	Cuchillada	Rayo Carga
Hab: Robustez	Hab: Punta Acero	Hab: Nerviosismo	Hab: Más

5. Carrasco Encina mejora tu PokéDex

Al pasar junto al Centro Pokémon de Ciudad Loza la primera vez, te encontrarás con Carrasco Encina, el padre de la Profesora Encina y autoridad mundial en Pokémon. Venía hablando con la Líder Gerania. El Profesor decide mejorar tu PokéDex. Ahora incluye la capacidad de mostrar distintas Formas, sexos y colores alternativos de los Pokémon y una nueva función de búsqueda. Tras marcharse, la Líder Gerania te cuenta que se va a la Torre de los Cielos de Ruta 7.





MAGNETISMO DE LA CUEVA ELECTRORROCA

Gracias al magnetismo de la Cueva Electrorroca, muy similar al del Monte Corona en Sinnoh, puedes evolucionar a Magneton en Magnezone y a Nosepass en Probopass si les subes un nivel cerca de esta roca. El magnetismo también provoca que algunas rocas floten en el aire. Para apartarlas del camino, debes empujarlas hacia alguna de las rocas magnéticas grandes, para que sean atraídas por ellas.

ENFERMERO

Una vez derrotes al Enfermero que se encuentra en el piso bajo de la Cueva Electrorroca, cada vez que hables con él curará a todo tu equipo Pokémon.

SABIO DEL EQUIPO PLASMA

En el piso inferior de la Cueva Electrorroca se encuentra uno de los Siete Sabios del Equipo Plasma. Si hablas con él, aparecerá el agente Handsome para detenerle y el Sabio te entregará la MT69, que contiene el movimiento Pulimento. Además, una vez te hayas pasado la Liga Pokémon, dos nuevos reclutas del Equipo Plasma aparecen en esta zona.

COMPRA MTS EN EL CENTRO POKéMON

En el Centro Pokémon de Ciudad Loza puedes comprar 4 valiosas MTs por 50.000 Poké cada una: MT07 (Granizo), MT11 (Día Soleado), MT18 (Danza Lluvia) y MT37 (Tormenta Arena).

TORRE DE CONTROL

En la Torre de Control del aeropuerto de Ciudad Loza puedes conseguir una Esc. Corazón a cambio de 10 Corazones Dulces. Puedes conseguir muchos Corazones Dulces usando el Test de Compatibilidad del C Gear. Además, un señor te regala el objeto Pico Afilado.

COMPRUEBA EL PODER OCULTO

Un señor en el Centro Pokémon de Ciudad Loza es capaz de decirte de qué tipo es el Poder Oculto de cualquier Pokémon de tu equipo. El movimiento Poder Oculto tiene un tipo y un poder variables en función de los genes del Pokémon.

FAMILIA MOVIMIENTOS

La Familia Movimientos vive en una casa junto al Centro Pokémon de Ciudad Loza. Se trata de una familia conocida por ser especialistas en el aprendizaje de movimientos de los Pokémon. Los dos personajes que te interesan son:

- **Reme Mora:** Es la madre de la familia y ayuda a un Pokémon de tu equipo a recordar movimientos de niveles anteriores (incluso nivel 1) que no conozca, a cambio de una Esc. Corazón. Puedes conseguir Esc. Corazón en la Torre de Control de Ciudad Loza, en Luvdisc salvajes o en Ciudad Negra.
- **Quita Movimientos:** Es el abuelo de familia y un señor capaz de hacer olvidar a un Pokémon de tu equipo cualquier movimiento que conozca, incluso aquellos que no pueden ser eliminados mediante el aprendizaje de nuevos movimientos (Máquinas Ocultas). Sin embargo, el Quita-movimientos no será capaz de borrarle un movimiento de Máquina Oculta a un Pokémon mientras no tengas otro Pokémon en tu equipo o en el PC o en la Guardería, con ese movimiento aprendido. La finalidad de esta limitación es evitar una hipotética traba del jugador que haya perdido la posibilidad de usar estos movimientos para superar obstáculos en Teselia.

6. Explora Ciudad Loza

Aunque no puedas entrar todavía en el Gimnasio Pokémon de Ciudad Loza, sí puedes explorar bien la zona para encontrar diversos objetos, además de conocer a Reme Mora y al Quita-Movimientos, dos personajes muy útiles para tus Pokémon.



OBJETOS

Ruta 7

- ✱ **BAYA PERASI (X2):** Regalo de los Pkmn Ranger tras derrotarles.
- ✱ **MT57 (RAYO CARGA):** Regalo de una chica al sur.
- ✱ **ULTRABALL:** En la hierba alta del sur.
- ✱ **MÁS PP:** En la hierba alta junto a la Torre de los Cielos.
- ✱ **ÉTER MÁX.:** Tras la hierba alta junto a la Torre de los Cielos.
- ✱ **MT81 (TIJERA X):** Tras la hierba alta oscura del noreste.
- ✱ **ULTRABALL:** En la entrada a Monte Tuerca, en un charco. Oculta.

Torre de los Cielos

- ✱ **HIPERPOCIÓN:** P1, al este.
- ✱ **MT61 (FUEGO FATUO):** P1, al oeste.
- ✱ **HECHIZO:** P2, al este.
- ✱ **REVIVIR:** P3, al este.
- ✱ **MT65 (GARRA UMBRÍA):** P3, al oeste.

¡Hazte con todos!

RUTA 7

En la Ruta 7 aparecen mucos Watchog, Zebstrika y Deerling, pero algunos Pokémon solo salen en invierno como Cubchoo o en otras estaciones como Tranquill. Hay algunos Foongus también.

TORRE DE LOS CIELOS

En la Torre de los Cielos empezarás encontrándote solo Litwick salvajes, pero según vayas subiendo de piso irán apareciendo más Elgyem aparte de Litwick y de mayor nivel.

EL TESORO ENTERRADO

Una vez hayas obtenido la Medalla Jet en el Gimnasio Pokémon de Ciudad Loza, si hablas con el chico que vive en la casa al norte del Centro Pokémon, te propondrá encontrar un tesoro en la pista de aterrizaje del aeropuerto de Ciudad Loza. El tesoro se encuentra al suroeste de la pista de aterrizaje. Se trata de la MT40, que contiene el movimiento Golpe Aéreo, y los niños te la regalan.

EL RELATO DE LA TORMENTA

Una vez llegues a la Ruta 10 y te informen del extraño clima que sufre Ruta 7, la abuela te invitará a entrar y te contará un relato. Al salir de la casa, el Pokémon legendario Tornadus (Edición Negra) o Thundurus (Edición Blanca) aparece en la Ruta 7 y poco después se marcha volando. A Tornadus y Thundurus los podrás encontrar volando libremente por Teselia al nivel 40. Saldrán en cualquier ruta al azar, aunque parecen preferir las rutas sureñas por la mañana y las norteñas por la tarde. En algunos casos, Tornadus o Thundurus darán un salto y aparecerán en otra ruta totalmente distinta. Sólo hay una forma de detectar si Tornadus o Thundurus están en una zona, y es que en la ruta se pondrá a llover torrencialmente. Puedes saber dónde está la tormenta en cada momento gracias a los paneles electrónicos de los accesos a las ciudades.
Para capturarles siempre puedes usar la Master Ball, pero lo mejor es procurar evitar que Tornadus y Thundurus huyan usando ataques como Mal de Ojo, Telaraña o Bloqueo para luego dejarles con el mínimo PS posible y alterarles el estado, lo que desde luego facilitará bastante su captura. La mejor Ball es la Ocaso Ball, por lo que la captura debe hacerse de noche.

REFUGIO DE MONTAÑA

Al norte de Ruta 7 se encuentra un refugio. La madre cura a todo tu equipo Pokémon.

INTERCAMBIO POKéMON

En una casa al sureste de Ruta 7, un montañero te propone el siguiente intercambio: Te pide un Boldore por su Emolga con Baya Síguela (EO Dani, ID 11195).

ENFERMERA

Una vez derrotes a la Enfermera que se encuentra al final del P2 de la Torre de los Cielos, cada vez que hables con ella curará a todo tu equipo Pokémon.

7. Cruza la Ruta 7

Sal por el norte de Ciudad Loza y cruza la primera parte de la Ruta 7 hasta el fondo norte, donde se encuentra la Torre de los Cielos. Puedes tomar la pasarela de madera para evitar la hierba, como nosotros, pero no corras o será fácil que te caigas.



Entrenadores

RUTA 7

En la Ruta 7 hay bastantes entrenadores, como mochileros, rangers y arlequines. Un entrenador guay te retará a un Combate Rotatorio en la Edición Negra o a un Combate Triple en la Edición Blanca.

TORRE DE LOS CIELOS

La torre está llena de entrenadores ocultos entre las lápidas para retarte a una batalla Pokémon, incluyendo bastantes médiums con Pokémon de tipo Psíquico o Fantasma.

8. La Torre de los Cielos

Al noroeste de Ruta 7 se encuentra la Torre de los Cielos. Deberás subir a lo alto de la torre para buscar a la Líder Gerania del Gimnasio Pokémon de Ciudad Loza, que ha ido a curar a un Pokémon con la ayuda de la campana de la torre. Por el camino superas varios pisos llenos de entrenadores, y una enfermera curará a tu equipo. Cuando alcances lo alto de la torre, Gerania te hará tocar la campana antes de volverse al Gimnasio de Ciudad Loza para que le retes a un combate.





9. Gimnasio de Ciudad Loza

Para avanzar por el Gimnasio debes entrar en los diferentes cañones del hangar. Algunos cañones tienen dos direcciones de entrada que te lanzarán a distintas partes del Gimnasio. Toma el primer cañón, luego el de la izquierda, y vuelve al mismo cañón hacia la derecha. Busca un cañón más abajo y lánzate a la izquierda. Entra en el cañón junto a los conos para lanzarte hacia arriba (no a la derecha). El siguiente cañón debes usarlo dos veces, a la derecha y a la izquierda.

10. Batalla contra Líder Gerania

Los últimos cañones ya son fáciles: abajo, derecha, arriba e izquierda hasta Gerania, que te estará esperando para retarte a un combate Pokémon por la Medalla Jet. Para salir del Gimnasio, debes entrar en el cañón situado detrás de Gerania.



11. Los planes de N

Al salir del Gimnasio, N te espera para contarte sus planes: Hacerse amigo del Pokémon legendario de Teselia para separar a humanos y Pokémon. Ghechis anda tras la pista de dos piedras especiales para ello: Orbe Claro y Oscuro.



12. Batalla contra Cheren

Sana a tu equipo en el Centro Pokémon y cruza la Ruta 7 hasta llegar al Monte Tuerca al noreste. Allí te saldrá al paso Cheren, que al ver que ya tienes la Medalla Jet decidirá retarte a una batalla Pokémon para ver quién es el mejor.



RIVAL CHEREN (sólo un inicial y un mono)			
LIEPARD	UNFEZANT	SIMISAGE	SIMISEAR
NV. 33	NV. 33	NV. 33	NV. 33
Tormento	Respiro	Golpes Furia	Golpes Furia
Sorpresa	Detección	Bomba Germen	Pirotecnia
Buena Baza	Tajo Aéreo	Lengüetazo	Lengüetazo
Afilagarras	Mofa	Malicioso	Malicioso
Hab: Liviano	Hab: Afortunado	Hab: Gula	Hab: Gula
SIMIPOUR	SERVINE	PIGNITE	DEWOTT
NV. 33	NV. 35	NV. 35	NV. 35
Golpes Furia	Drenadoras	Polución	Cortefuria
Escaldar	Megaagotar	Desenrollar	Hidropulso
Lengüetazo	Hoja Aguda	Golpe Calor	Acua Jet
Malicioso	Portazo	Derribo	Desquite
Hab: Gula	Hab: Espesura	Hab: Mar Llamas	Hab: Torrente

13. Mirto te regala la MO Surf

Tras derrotar a Cheren, Mirto, el Campeón de Teselia, os había estado observando mientras luchabais. Ha quedado tan impresionado que te regala la MO03, que contiene el movimiento Surf, con el que podrás navegar sobre las aguas.



Surfeando por Teselia

Ahora que Mirto te ha regalado la MO Surf, enséñasela a algún Pokémon acuático y termina de explorar las rutas de Teselia. En especial, la Cueva Loza y la zona sureste de Teselia.

1. Atraviesa la Cueva Loza

Para visitar la Cueva Loza, deberás dirigirte a la casa del norte de la Ruta 6 y usar Surf para navegar sobre el río. Sigue la corriente del río y llegarás a Cueva Loza. Se trata de una cueva muy mal iluminada, por lo que deberás usar Destello con algún Pokémon si quieres ver algo. También necesitarás Fuerza para empujar las grandes rocas. Atraviesa la cueva hasta llegar a la Estancia Orientación, donde un anciano te cuenta el relato de los legendarios Cobalion, Terrakion y Virizion.



2. Captura a Cobalion

Sigue avanzando hasta el final de la Estancia Orientación y te encontrarás con Cobalion. Una vez le hayas capturado, sus compañeros Terrakion y Virizion aparecerán en Calle Victoria y Bosque Azulejo respectivamente.



¡Hazte con todos!

CUEVA LOZA

En la Cueva Loza aparecen muchos Boldore y Woobat y unos pocos Axew salvajes.

RUTA 17

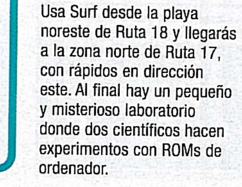
Surfeando por esta ruta sólo te pueden salir Frillish, aunque en las aguas agitadas pueden salir Jellicent y Alomomola.

RUTA 18

En Ruta 18 salen muchos Scraggy y Dwebble, Watchog en la hierba clara, y Crustle en la hierba oscura. Además, verás Sawk en la Edición Negra y Throh en la Edición Blanca.

LAB. P+P

En la hierba aparecen muchos Watchog y Herdier y algunos Klink y Scraggy.



3. Captura a Virizion

Una vez te hayas encontrado con Cobalion en Cueva Loza, el Pokémon legendario Virizion hará su aparición en el fondo del Bosque Azulejo (usando Surf desde el puente hacia el este y avanzando por el bosque) y se dejará retar a una batalla.



4. Navega por la Ruta 17

Vuela a Pueblo Arcilla y usa Surf en la Ruta 1 hacia el oeste. Así descubrirás algunas rutas marítimas adicionales. Navega por la Ruta 17 siguiendo las corrientes del sur mientras derrotas a varios nadadores por el camino.



5. La isla de la Ruta 18

Al final de la corriente marítima está la Ruta 18, una isla con playas y acantilados. Para explorar la zona debes subir el acantilado, visitar la zona elevada, luego bajar por el oeste y subir al norte, para finalmente volver a la playa del este.



6. Laboratorio P+P

Usa Surf desde la playa noreste de Ruta 18 y llegarás a la zona norte de Ruta 17, con rápidos en dirección este. Al final hay un pequeño y misterioso laboratorio donde dos científicos hacen experimentos con ROMs de ordenador.



OBJETOS

Cueva Loza

- **ELIXIR:** Piso P1. Al sur de la entrada. Oculto.
- **MÁX. REPEL:** Piso P1. Al noroeste.
- **HIPERPOCIÓN (X2):** Piso P1. Al noreste. Una oculta.
- **ULTRABALL:** Piso P2. Al suroeste. Oculta.
- **MT80 (AVALANCHA) Y HIERRO:** Piso P2. Al noroeste.
- **HIPERPOCIÓN:** Piso P2. Al sureste. Oculta
- **PIEDRA DURA:** Piso P2. Al sur.
- **MÁS PP:** Piso P2. Al norte de la entrada. Oculto.
- **REVIVIR:** Estancia Orientación. Al suroeste.
- **PIEDRA NOCHE Y ULTRABALL:** Estancia Orientación. Al noreste. Una oculta.
- **CARAMELORARO Y CARBURANTE:** Estancia Orientación. Al norte de las rocas. Uno oculto.

Ruta 17

- **MT06 (TÓXICO):** En el suelo, en agua poco profunda al sureste.
- **DIENTE MAR.:** En el suelo, en agua poco profunda al suroeste.
- **ESC. CORAZÓN (X3):** En la zona de corrientes de arriba, una al noreste y dos al oeste. Ocultas
- **PERLA GRANDE:** En la zona de arriba, en agua poco profunda al sur. Oculta.

Ruta 18

- **ELIXIR MÁX.:** En una zona de hierba al sur.
- **ESCAMADRAGÓN Y CALCIO:** Junto a un Mochilero al fondo del barranco. Uno oculto.
- **M005 (CASCADA):** En una zona de hierba al extremo suroeste.
- **MT32 (DOBLE EQUIPO):** Regalo del Sabio del Equipo Plasma.
- **MT19 (TELEQUINESIS):** En la zona de hierba del extremo norte.
- **PERLA GRANDE Y PERLA:** Escondidas en la playa noroeste.
- **ESC. CORAZÓN:** Bajo un acantilado, en la playa noroeste.

Laboratorio P+P

- **MT24 (RAYO):** En el exterior.
- **DISCOXTRAÑO:** En el laboratorio.
- **HIDROROM, FULGOROM, PIROROM Y CRIOROM:** Regalo del científico tras mostrarle a Genesect.

HUEVO DE LARVESTA

Dentro de la casa que hay en Ruta 18 reside un buscatesoros vestido de rojo. Este señor te entrega un Huevo Pokémon del que nacerá Larvesta. Debes andar 10240 pasos para que eclosione.

REFUGIO DE AVENTUREROS

Además del buscatesoros, en la casa vive una chica que cura a todo tu equipo Pokémon. También encontrarás a un hombre con gafas de sol. Este señor querrá comprarte un Hueso Raro por 10.000. Los Crustle de la zona a veces los llevan equipados.

SABIO DEL EQUIPO PLASMA

En Ruta 18 se encuentra uno de los Siete Sabios del Equipo Plasma. Si hablas con él, aparecerá el agente Handsome para detenerle y el Sabio te entregará la MT32, que contiene el movimiento Doble Equipo.

LABORATORIO P+P

En el laboratorio solo viven dos científicos, uno de los cuales es un ex-miembro del Equipo Plasma que ayudó en los planes de resurrección del Pokémon legendario Genesect. Si le muestras a Genesect te entregará los ROMs especiales que le hacen cambiar de tipo.

Entrenadores

CUEVA LOZA

La Cueva Loza apenas cuenta con dos Montañeros con Pokémon rocosos y luchadores.

RUTA 17

Esta ruta cuenta con 5 nadadores especializados en el uso de Pokémon de tipo Agua.

RUTA 18

En esta ruta se entrenan cinco entrenadores variados con Pokémon torno al nivel 35.

LABORATORIO P+P

En el laboratorio te enfrentarás a dos científicos, uno con un Garbodor y otro con un Klink y un Klang.

Pokémon

Nuestros expertos han preparado esta lista para que sepáis qué Pokémon podréis encontrar en las diferentes rutas por las que va pasando la guía de trucos. Todos aparecen descritos detalladamente.

Zona	Pokémon	Nivel	Dex	Método	Probabilidad	Esfuerzo
Cueva Electrorroca	JOLTIK	24 a 27	595	Zona Normal	39%	+1 Vel
Cueva Electrorroca	KLINK	25 a 27	599	Zona Normal	29%	+1 Def
Cueva Electrorroca	BOLDORE	24	525	Zona Normal	10%	+1 Att +1 Def
Cueva Electrorroca	DRILBUR	24 a 27	529	Zona Agitada	100%	+1 Att
Cueva Electrorroca	FERROSEED	25 a 26	597	Zona Normal	20%	+1 Def
Cueva Electrorroca	TYNAMO	27	602	Zona Normal	2%	+1 Vel
Ruta 7	WATCHOG	27 a 29	505	Zona Normal	Siempre 20%	+1 Att
Ruta 7	ZEBSTRIKA	27 a 29	523	Zona Normal	Siempre 20%	+2 Vel
Ruta 7	FOONGUS	27 a 29	590	Zona Normal	Siempre 10%	+1 PS

DEERLING
- **Nivel** 26
- **Dex:** 585
- **Método:** Zona Normal
- **Probabilidad:** 4 Formas 20%
- **Esfuerzo:** +1 Vel

TRANQUILL
- **Nivel** 26 a 28
- **Dex:** 520
- **Método:** Zona Normal
- **Probabilidad:** PVO 30%
- **Esfuerzo:** +2 Att

CUBCHOO
- **Nivel** 26 a 28
- **Dex:** 613
- **Método:** Zona Normal
- **Probabilidad:** Invierno 30%
- **Esfuerzo:** +1 Att

WATCHOG
- **Nivel** 31 a 33
- **Dex:** 505
- **Método:** Zona Doble
- **Probabilidad:** Siempre 20%
- **Esfuerzo:** +1 Att

ZEBSTRIKA
- **Nivel** 31 a 33
- **Dex:** 523
- **Método:** Zona Doble
- **Probabilidad:** Siempre 20%
- **Esfuerzo:** +2 Vel

FOONGUS
- **Nivel** 31 a 33
- **Dex:** 590
- **Método:** Zona Doble
- **Probabilidad:** Siempre 10%
- **Esfuerzo:** +1 PS

DEERLING
- **Nivel** 30
- **Dex:** 585
- **Método:** Zona Doble
- **Probabilidad:** 4 Formas 20%
- **Esfuerzo:** +1 Vel

TRANQUILL
- **Nivel** 30 a 32
- **Dex:** 520
- **Método:** Zona Doble
- **Probabilidad:** PVO 30%
- **Esfuerzo:** +2 Att

CUBCHOO
- **Nivel** 30 a 32
- **Dex:** 613
- **Método:** Zona Doble
- **Probabilidad:** Invierno 30%
- **Esfuerzo:** +1 Att

AUDINO
- **Nivel** 26 a 29
- **Dex:** 531
- **Método:** Zona Agitada
- **Probabilidad:** 85%
- **Esfuerzo:** +2 PS

EMOLGA
- **Nivel** 27
- **Dex:** 587
- **Método:** Zona Agitada
- **Probabilidad:** 10% 15%
- **Esfuerzo:** +2 Vel

UNFEZANT
- **Nivel** 29
- **Dex:** 521
- **Método:** Zona Agitada
- **Probabilidad:** PVO 5%
- **Esfuerzo:** +3 Att

SENTRET
- **Nivel** 15 a 55
- **Dex:** 161
- **Método:** Plaga Pokémon
- **Probabilidad:** 40%
- **Esfuerzo:** +1 Att

Torre de los Cielos

LITWICK
- **Nivel** 26 a 29
- **Dex:** 607
- **Método:** Zona Normal
- **Probabilidad:** P1 100%
- **Esfuerzo:** +1 SpAtt

LITWICK
- **Nivel** 26 a 29
- **Dex:** 607
- **Método:** Zona Normal
- **Probabilidad:** P2 85%
- **Esfuerzo:** +1 SpAtt

ELGYEM
- **Nivel** 26 a 27
- **Dex:** 605
- **Método:** Zona Normal
- **Probabilidad:** P2 15%
- **Esfuerzo:** +1 SpAtt

LITWICK
- **Nivel** 26 a 29
- **Dex:** 607
- **Método:** Zona Normal
- **Probabilidad:** P3 70%
- **Esfuerzo:** +1 SpAtt

ELGYEM
- **Nivel** 26 a 29
- **Dex:** 605
- **Método:** Zona Normal
- **Probabilidad:** P3 30%
- **Esfuerzo:** +1 SpAtt

LITWICK
- **Nivel** 26 a 29
- **Dex:** 607
- **Método:** Zona Normal
- **Probabilidad:** P4 50%
- **Esfuerzo:** +1 SpAtt

ELGYEM
- **Nivel** 26 a 29
- **Dex:** 605
- **Método:** Zona Normal
- **Probabilidad:** P4 50%
- **Esfuerzo:** +1 SpAtt

Entrenadores

Aquí podréis encontrar los entrenadores que veréis en las diferentes zonas por las que pase nuestra guía. Tenéis todos los datos necesarios para que no supongan un problema.

Cueva Electrorroca

CIENT. ROLAND
- **Pokémon:** Klink
- **Nivel** 29
- **Esfuerzo:** +1 Def
- **Tipos:** acero n

ENTRE. GUAY ERICH
- **Pokémon:** Archen
- **Nivel** 31
- **Esfuerzo:** +1 Att
- **Tipos:** roca volador

CIENT. SAMANTHA
- **Pokémon:** Klink
- **Nivel** 29
- **Esfuerzo:** +1 Def
- **Tipos:** acero n

MONTAÑERO HORACIO
- **Pokémon:** Boldore
- **Nivel** 26
- **Esfuerzo:** +1 Att +1 Def
- **Tipos:** roca n

- **Pokémon:** Gurdurr
- **Nivel** 26
- **Esfuerzo:** +2 Att
- **Tipos:** lucha n

CIENTÍFICO LEOPOLDO
- **Pokémon:** Klink
- **Nivel** 29
- **Esfuerzo:** +1 Def
- **Tipos:** acero n

ENTRE. GUAY TXIKI
- **Pokémon:** Whimsicott
- **Nivel** 30
- **Esfuerzo:** +2 Vel
- **Tipos:** planta n

- **Pokémon:** Tirtouga
- **Nivel** 30
- **Esfuerzo:** +1 Def
- **Tipos:** agua roca

ENFERMERO KURT
- **Pokémon:** Swadloon
- **Nivel** 29
- **Esfuerzo:** +2 Def
- **Tipos:** bicho planta

EQ. PLASMA RECLUTA
- **Pokémon:** Sandile
- **Nivel** 26
- **Esfuerzo:** +1 Att
- **Tipos:** xxxx

- **Pokémon:** Scraggy
- **Nivel** 26
- **Esfuerzo:** +1 Att
- **Tipos:** xxxxxxx

EQ. PLASMA RECLUTA
- **Pokémon:** Scraggy
- **Nivel** 28
- **Esfuerzo:** +1 Att
- **Tipos:** xxxxx

EQ. PLASMA RECLUTA
- **Pokémon:** Trubbish
- **Nivel** 27
- **Esfuerzo:** +1 Vel
- **Tipos:** acero n

- **Pokémon:** Liepard
- **Nivel** 27
- **Esfuerzo:** +2 Vel
- **Tipos:** xxxxx

EQ. PLASMA RECLUTA
- **Pokémon:** Trubbish
- **Nivel** 26
- **Esfuerzo:** +1 Vel
- **Tipos:** xxxx

- **Pokémon:** Trubbish
- **Nivel** 26
- **Esfuerzo:** +1 Vel
- **Tipos:** xxxxx

- **Pokémon:** Trubbish
- **Nivel** 26
- **Esfuerzo:** +1 Vel
- **Tipos:** xxxxxx

EQ. PLASMA RECLUTA
- **Pokémon:** Watchog
- **Nivel** 27
- **Esfuerzo:** +1 Att
- **Tipos:** xxxx

- **Pokémon:** Sandie
- **Nivel** 27
- **Esfuerzo:** +1 Att
- **Tipos:** xxxx

EQ. PLASMA RECLUTA
- **Pokémon:** Liepard
- **Nivel** 28
- **Esfuerzo:** +2 Vel
- **Tipos:** xxxxx

EQ. PLASMA RECLUTA
- **Pokémon:** Sandile
- **Nivel** 27
- **Esfuerzo:** +1 Vel
- **Tipos:** acero n

- **Pokémon:** Watchog
- **Nivel** 27
- **Esfuerzo:** +1 Att
- **Tipos:** xxxxx

EQ. PLASMA RECLUTA
- **Pokémon:** Watchog
- **Nivel** 63
- **Esfuerzo:** +1 Att
- **Tipos:** xxxx

- **Pokémon:** Scrafty
- **Nivel** 63
- **Esfuerzo:** +1 Def +1 Sp Def
- **Tipos:** xxxxxx

EQ. PLASMA RECLUTA
- **Pokémon:** Liepard
- **Nivel** 62
- **Esfuerzo:** +2 Vel
- **Tipos:** xxxx

- **Pokémon:** Liepard
- **Nivel** 62
- **Esfuerzo:** +2 Vel
- **Tipos:** xxxx

- **Pokémon:** Garbodor
- **Nivel** 62
- **Esfuerzo:** +2 Att
- **Tipos:** xxxx

ENTRE. GUAY BÁRBARA
- **Pokémon:** Drilbur
- **Nivel** 30
- **Esfuerzo:** +1 Att
- **Tipos:** tierra n

- **Pokémon:** Zebstrika
- **Nivel** 30
- **Esfuerzo:** +2 Vel
- **Tipos:** electrico n

ENTRE. GUAY CRISTINA
- **Pokémon:** Gothita
- **Nivel** 29
- **Esfuerzo:** +1 SpDef
- **Tipos:** psiquico n

- **Pokémon:** Lilligant
- **Nivel** 29
- **Esfuerzo:** +2 SpAtt
- **Tipos:** planta n

- **Pokémon:** Ducklett
- **Nivel** 29
- **Esfuerzo:** +1 PS
- **Tipos:** agua volador

Ciudad Loza

OPERARIO UNAI
- **Pokémon:** Tranquill
- **Nivel** 32
- **Esfuerzo:** +2 Att
- **Tipos:** normal volador

- **Pokémon:** Tranquill
- **Nivel** 32
- **Esfuerzo:** +2 Att
- **Tipos:** normal volador

OPERARIO SÁTUR
- **Pokémon:** Ducklett
- **Nivel** 32
- **Esfuerzo:** +1 PS
- **Tipos:** agua volador

- **Pokémon:** Woobat
- **Nivel** 32
- **Esfuerzo:** +1 Vel
- **Tipos:** psiquico volador

PILOTO LOREN
- **Pokémon:** Ducklett
- **Nivel** 32
- **Esfuerzo:** +1 PS
- **Tipos:** agua volador

- **Pokémon:** Sigilyph
- **Nivel** 32
- **Esfuerzo:** +2 SpAtt
- **Tipos:** psiquico volador

PILOTO COQUE
- **Pokémon:** Unfezant
- **Nivel** 33
- **Esfuerzo:** +3 Att
- **Tipos:** normal volador

OPERARIO ARNOLD
- **Pokémon:** Swoobat
- **Nivel** 33
- **Esfuerzo:** +2 Vel
- **Tipos:** psiquico volador

Ruta 7

MOCHILERO GEOFF
- **Pokémon:** Simisear
- **Nivel** 31
- **Esfuerzo:** +2 Vel
- **Tipos:** fuego n

JOVEN MAURI
- **Pokémon:** Dwebble
- **Nivel** 30
- **Esfuerzo:** +1 Def
- **Tipos:** bicho roca

- **Pokémon:** Simisage
- **Nivel** 30
- **Esfuerzo:** +2 Vel
- **Tipos:** planta n

JOVEN PALMIRO
- **Pokémon:** Palpitoad
- **Nivel** 29
- **Esfuerzo:** +2 PS
- **Tipos:** agua tierra

- **Pokémon:** Shelmet
- **Nivel** 29
- **Esfuerzo:** +1 Def
- **Tipos:** bicho n

ENTRE. GUAY BENITO
- **Pokémon:** Liepard
- **Nivel** 32
- **Esfuerzo:** +2 Vel
- **Tipos:** siniestro n

- **Pokémon:** Swoobat
- **Nivel** 32
- **Esfuerzo:** +2 Vel
- **Tipos:** psiquico volador

- **Pokémon:** Watchog
- **Nivel** 32
- **Esfuerzo:** +1 Att
- **Tipos:** normal n

MOCHILERA ISABEL
- **Pokémon:** Minccino
- **Nivel** 31
- **Esfuerzo:** +1 Vel
- **Tipos:** normal n

PKMN RANGER LIS
- **Pokémon:** Swadloon
- **Nivel** 30
- **Esfuerzo:** +2 Def
- **Tipos:** bicho planta

- **Pokémon:** Simipour
- **Nivel** 30
- **Esfuerzo:** +2 Vel
- **Tipos:** agua n

- **Pokémon:** Tranquill
- **Nivel** 30
- **Esfuerzo:** +2 Att
- **Tipos:** normal volador

PKMN RANGER VIGILIO
- **Pokémon:** Solosis
- **Nivel** 31
- **Esfuerzo:** +1 SpAtt
- **Tipos:** psiquico n

- **Pokémon:** Axew
- **Nivel** 31
- **Esfuerzo:** +1 Att
- **Tipos:** dragon n

ARLEQUÍN BALDOMERO
- **Pokémon:** Emolga
- **Nivel** 30
- **Esfuerzo:** +2 Vel
- **Tipos:** electrico volador

- **Pokémon:** Sigilyph
- **Nivel** 30
- **Esfuerzo:** +2 SpAtt
- **Tipos:** psiquico volador

ARLEQUÍN IRVIN
- **Pokémon:** Tynamo
- **Nivel** 29
- **Esfuerzo:** +1 Vel
- **Tipos:** electrico n

- **Pokémon:** Ducklett
- **Nivel** 29
- **Esfuerzo:** +1 PS
- **Tipos:** agua volador

- **Pokémon:** Tranquill
- **Nivel** 29
- **Esfuerzo:** +2 Att
- **Tipos:** normal volador

Torre de los Cielos

MÉDIUM MARISOL
- **Pokémon:** Elgyem
- **Nivel** 30
- **Esfuerzo:** +1 SpAtt
- **Tipos:** psiquico n

- **Pokémon:** Solosis

Nivel 30

Esfuerzo: +1 SpAtt

Tipos: psiquico n

- **Pokémon:** TSigilyph
- **Nivel** 30
- **Esfuerzo:** +2 SpAtt
- **Tipos:** psiquico volador

CHICA MAICA
- **Pokémon:** Deerling
- **Nivel** 30
- **Esfuerzo:** +1 Vel
- **Tipos:** normal planta

- **Pokémon:** Gothita
- **Nivel** 30
- **Esfuerzo:** +1 SpDef
- **Tipos:** psiquico n

POKÉFAN LEANDRO
- **Pokémon:** Emolga
- **Nivel** 30
- **Esfuerzo:** +2 Vel
- **Tipos:** electrico volador

- **Pokémon:** Herdier
- **Nivel** 30
- **Esfuerzo:** +2 Att
- **Tipos:** normal n

POKÉFAN GALATEA
- **Pokémon:** Swadloon
- **Nivel** 31
- **Esfuerzo:** +2 Def
- **Tipos:** bicho planta

MÉDIUM ELECTRA
- **Pokémon:** Musharna
- **Nivel** 32
- **Esfuerzo:** +2 PS
- **Tipos:** psiquico n

MÉDIUM ARANTXA
- **Pokémon:** Litwick
- **Nivel** 31
- **Esfuerzo:** +1 SpAtt
- **Tipos:** fantasma fuego

- **Pokémon:** Swoobat
- **Nivel** 31
- **Esfuerzo:** +2 Vel
- **Tipos:** psiquico volador

MÉDIUM FLAVIO
- **Pokémon:** Yamask
- **Nivel** 31
- **Esfuerzo:** +1 Def
- **Tipos:** fantasma n

- **Pokémon:** Golett
- **Nivel** 31
- **Esfuerzo:** +1 Att
- **Tipos:** tierra fantasma

MÉDIUM TELÉMACO
- **Pokémon:** Duosion
- **Nivel** 32
- **Esfuerzo:** +2 SpAtt
- **Tipos:** psiquico n

ENFERMERA ROSI
- **Pokémon:** Gothita
- **Nivel** 31
- **Esfuerzo:** +1 SpDef
- **Tipos:** psiquico n

- **Pokémon:** Alomomola
- **Nivel** 31
- **Esfuerzo:** +2 PS
- **Tipos:** agua n

ENTRE. GUAY BEÑAT
- **Pokémon:** Stoutland
- **Nivel** 33
- **Esfuerzo:** +3 Att
- **Tipos:** normal n

ENTRE. GUAY PURI
- **Pokémon:** Swoobat
- **Nivel** 32
- **Esfuerzo:** +2 Vel
- **Tipos:** psiquico volador

- **Pokémon:** Gothorita
- **Nivel** 32
- **Esfuerzo:** +2 SpDef
- **Tipos:** psiquico n

Guía de expertos POKéMON RANGER Trazos de Luz

A lo largo de estas páginas sabrás cómo superar el Desafío del Héroe, dónde encontrar el estrado arcoíris, cómo llamar a Ho-Oh y por fin liberar a los Pájaros Legendarios.

OCTAVA ENTREGA

El arcoíris de Ho-Oh

El Fuerte Flotante es inexpugnable, sin embargo la leyenda cuenta que si se posa el cáliz del arcoíris sobre el estrado, los pájaros legendarios serán liberados por un fulgor irisado: Ho-Oh.

1. La clave del arcoíris

Ya en la casa de Rodel, Brisa les cuenta a todos lo que habéis descubierto: Que Eduardo y su Societé estaban detrás del despertar de Articuno, Zapdos y Moltres, que han conseguido la Armadura de Oro y restaurado el Fuerte Flotante, y que la barrera creada por los pájaros os impide avanzar. Lea os enseña lo que ha descubierto: que el Héroe de Oblivia puede liberar a los pájaros legendarios alzando el cáliz del arcoíris.



2. El cáliz de Buck

Lo primero que tenéis que hacer es volar de vuelta a la casa de Buck en Cocona. Tras ver a los Pichu a salvo, pedís a Buck el cáliz del arcoíris. Él os da la réplica que tiene, aunque parece que el auténtico está a buen recaudo en Cueva Rasposa.



3. Rumbo a Cueva Rasposa

Para liberar a los pájaros legendarios deberás buscar el cáliz y el estrado del arcoíris auténticos en Cueva Rasposa, al noroeste de Cocona. Buck os acompaña hasta la cueva para abriros la puerta al auténtico desafío del Héroe.



4. El Desafío del Héroe I

Buck os abre la puerta del arcoíris y os recomienda frialdad ante el reto que os espera. Entra en la nueva cueva y afronta el desafío del Héroe. En el primer cuarto deberás aguantar un minuto esquivando ataques de Pokémon. Durante los primeros veinte segundos sólo tendrás que esquivar las bolas de fuego de Charmeleon. Después aparecerán Jolteon para lanzar rayos al mismo tiempo. Y cuando sólo queden veinte segundos también se unirán varios Snover para lanzar bolas de hielo.

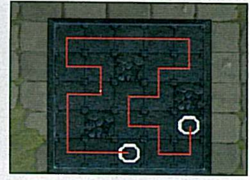




5. El Desafío del Héroe II

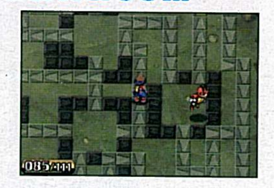
La siguiente prueba es más sencilla: Deberás avanzar por plataformas a las que le salen pinchos a intervalos regulares. Sólo debes calcular bien el momento e ir avanzando. En el siguiente cuarto os espera un puzzle parecido al del Festival. Desde el círculo de abajo, haz lo siguiente: izquierda (x2), arriba (x2), derecha, arriba, izquierda, arriba, derecha (x4), abajo, izquierda, abajo, izquierda, abajo, derecha, abajo, derecha y arriba. Cuando completes el misterio se abrirá la puerta a una nueva zona.





6. El Desafío del Héroe III

La siguiente prueba consiste en descubrir el camino siguiendo las flechas. Debes coger la segunda entrada desde la izquierda, luego hacia la derecha hasta Ledian. Desde allí ve arriba, izquierda, derecha/arriba y arriba.



7. El Desafío del Héroe IV

La última prueba es la más importante, puesto que tendrás que demostrar que eres capaz de entablar amistad con los Pokémon. Solamente un verdadero Héroe Oblivia es capaz de ganarse la amistad con Absol, un Pokémon solitario y peligroso. El objetivo es capturar a Absol, un Pokémon muy rápido que además está furioso. La captura es sencilla, pero deberás dar tu máximo para capturarlo y superar el desafío del Héroe.





DESAFÍO DEL HÉROE

Pokémon	Cantidad	Nº	Grupo	Pok. ayuda	Mov. campo	Descripción
Absol	1	R-285	Siniestro	Siniestro	Corte x4	Ataca al oponente con un viento siniestro.

8. El estrado del arcoíris

Tras capturar a Absol podrás averiguar qué hay en el fondo de la sala: el cáliz del arcoíris. Lo siguiente es encontrar el estrado del arcoíris, y ni siquiera Lea ha podido descubrir dónde se encuentra… pero tú recuerdas haberlo visto en el fondo del mar… El Capturador recuerda las coordenadas del lugar donde viste el estrado, por lo que debéis montar en el Unión en Villagonal para sumergiros en las profundidades. Pero antes, sería buena idea que capturaras muchos Pokémon de tipo Agua.





???, MAR DEL OESTE

Pokémon	Cantidad	Nº	Grupo	Pok. ayuda	Mov. campo	Descripción
Kingdra	2	R-070	Agua	Agua	Destruir x4	Dispara burbujas que ralentizan al oponente.
Lumineon	3	R-247	Agua	Agua	Corte x2	Crea varias burbujas a su alrededor que ralentizan al oponente.

9. Exploración submarina

Monta en el Unión hablando con Eustaquio en Villagonal y te llevará a las coordenadas del capturador. La zona es poco profunda y enseguida encuentras el estrado. Pon el cáliz en medio de este y cumplirás el mandato del Héroe de Oblivia.



10. El arcoíris

El estrado comenzará a acumular luz en el cáliz, y de repente, un poderoso arcoíris surgirá del cáliz hacia los cielos, entre las nubes y más allá. Hasta llamar a su dueño, el legendario Pokémon Ho-Oh, el líder de las aves legendarias.



11. El legendario Ho-Oh

Entretanto el estrado ha emergido de las aguas, y Brisa te alcanza sobre su Staraptor llevando a Pichu y tus demás Pokémon. Deberás capturarlo para que os ayude. Se trata del Pokémon más poderoso que has visto, con unos ataques masivos de fuego como Llamarada o Lanzallamas, aunque algo lento. La captura será más sencilla si trajiste Pokémon de tipo Agua (no de las profundidades, de antes), que deberás usar cuando se calme y deje de usar Llamarada. La ayuda de Pichu también es muy importante.





POKÉMON LEGENDARIO

Pokémon	Cantidad	Nº	Grupo	Pok. ayuda	Mov. campo	Descripción
Ho-Oh	1	R-286	Fuego	Fuego	Ninguno	Ataca creando varias columnas de fuego.

12. El Glifo de Ho-Oh

Cuando captures a Ho-Oh tendrás la oportunidad de aprender su Glifo con tu Capturador. Gracias a la reciente amistad que has conseguido trabar, Ho-Oh accederá a liberar a Articuno, Zapdos y Moltres del poder del Fuerte Flotante, por lo que la barrera se desvanecerá. Con esto podéis decir que vuestra misión de acabar con la barrera protectora del Fuerte Flotante está cumplida. Para salir del estrado del arcoíris deberás invocar a Latios (o Latias) y volar hacia el Fuerte Flotante.





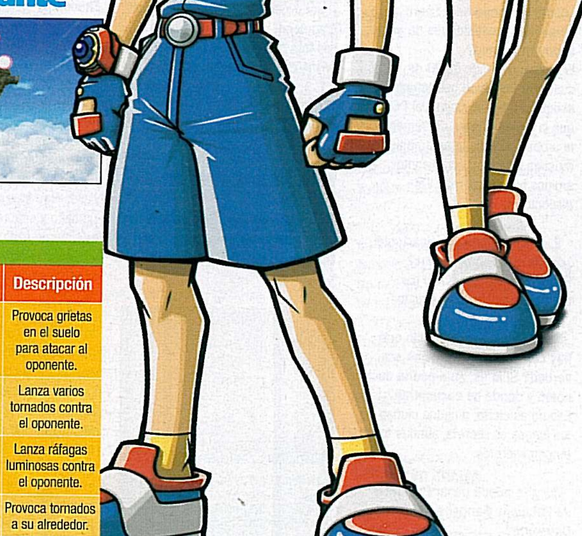
13. A por el Fuerte Flotante

El Fuerte Flotante ya no cuenta con su protección y puedes volar hacia ella. Por el camino esquiva los disparos de plasma del Fuerte Flotante (serán más numerosos y poderosos según avances) y captura a varios Pokémon voladores.



FUERTE FLOTANTE

Pokémon	Cantidad	Nº	Grupo	Pok. ayuda	Mov. campo	Descripción
Gligar	10	R-107	Tierra	Tierra	Corte x2	Provoca grietas en el suelo para atacar al oponente.
Staravia	4	R-229	Volador	Volador	Corte x3	Lanza varios tornados contra el oponente.
Skarmory	4	R-231	Acero	Volador	Placaje x3	Lanza ráfagas luminosas contra el oponente.
Chatot	10	R-234	Volador	Volador	Placaje x2	Provoca tornados a su alrededor.



EL PROFESOR OAK TE RESPONDE

Fíjate en todo lo que contesta Oak en estas páginas: cómo y dónde localizar a Tornadus y Thundurus; otra buena, cómo capturar a Zoroark; los nuevos objetos que hay en Teselia; ¿sabes el nombre oficial de los Pokémon shinies?...; un montón de consejos para "vestir" a tu Vespiquen; todos los secretos sobre el Esfuerzo; y una lista con la localización de los Legendarios de Teselia.

Lotería Pokémon

Hola Profesor Oak, me llamo Marc y es la tercera vez que escribo. Me gustaría que esta vez me respondiera a mis preguntas. Ahí van:

1.- En la lotería de Ciudad Trigal, ¿cómo se puede hacer para que tenga más posibilidades de ganar el primer premio?
El premio depende del ID de cualquier Pokémon que tengas en el equipo o en las Cajas del PC, así que la mejor manera de aumentar la probabilidad es intercambiar muchos Pokémon con distintos amigos para tener más IDs disponibles.

2.- En Pokémon Oro Heartgold, ¿dónde se captura Arceus?
En ninguna parte, sólo se ha entregado a Arceus en eventos.

3.- Un amigo mío me dijo que hay ciudades secretas, ¿es eso verdad? Si lo es, ¿me podría decir cómo y dónde se encuentran?
Eso no es cierto, ninguna ciudad de los juegos es secreta, aunque todas tengan secretos.

4.- ¿Se puede pasar Pokémon de Pokémon Ranger a Pokémon Diamante?
Los únicos Pokémon que puedes pasar son el Huevo de Manaphy, Riolu con Esfera Aural, Darkrai, Deoxys, Heatran y Shaymin, en función de la versión de Pokémon Ranger que tengas. Los Pokémon que capturas en la aventura no pueden ser transferidos.

5.- En la región de Sinnoh, ¿cuál de estos Pokémon es mejor: Empoleon, Infernape o Torterra?
Los tres son bastante buenos, pero yo me quedo con Infernape.

Marc Canadell
e-mail

Tornadus y Thundurus

Hola Profesor Oak. Soy Ignacio Ory y es la segunda vez que escribo. Ojalá pueda publicarla.



THUNDURUS. Vuelve a la Ruta 7 tras visitar Ruta 10 y verás que llueve a cántaros. Tras entrar en el refugio, Thundurus te saldrá al encuentro en la Edición Blanca.

1.- ¿Dónde y cómo puedo atrapar a Tornadus y a Thundurus?
Una vez llegues a la Ruta 10 y te informen del extraño clima que sufre Ruta 7, la abuela del refugio de Ruta 7 te invitará a entrar y te contará un relato. Al salir de la casa, el Pokémon legendario Tornadus (Edición Negra) o Thundurus (Edición Blanca) aparece en Ruta 7 y poco después se marcha volando.

A Tornadus y Thundurus los podrás encontrar volando libremente por Teselia al nivel 40. Saldrán en cualquier ruta al azar, aunque parecen preferir las rutas sureñas por la mañana y las norteñas por la tarde. En algunos casos Tornadus o Thundurus darán un salto y aparecerán en otra ruta totalmente distinta.

Sólo hay una forma de detectar si están en una zona, y es que en se pondrá a llover torrencialmente. Puedes saber dónde está la tormenta en cada momento gracias a los paneles electrónicos de los accesos a las ciudades.

Para capturarles puedes usar la Master Ball, pero lo mejor es procurar evitar que huyan usando ataques como Mal de Ojo, Telaraña o Bloqueo para luego dejarles con el mínimo PS y alterarles el estado, facilitando así su captura. La mejor Ball es la Ocaso Ball, por lo que la captura debe hacerse de noche.

2.- ¿Dónde se activa el evento de Zoroark?
Si apareces por el Bosque Perdidos con Raikou, Entei o Suicune variocolor de evento (puedes descargarlos desde las Ediciones Diamante, Perla, HeartGold y SoulSilver por medio del Trasladador Pokémon de Ciudad Porcelana), una mujer saldrá furiosa de la caravana y te atacará como si fuera un Pokémon.

En realidad se trata de Zoroark de nivel 25, aunque gracias a su habilidad Ilusión verás realmente una ilusión de Entei, Suicune o Raikou según el Pokémon que utilices. La ilusión se desvanecerá al recibir daño, y entonces podrás capturar a Zoroark.

Si debilitas o capturas a Zoroark, el Bosque Perdidos perderá su ilusión, de manera que la caravana desaparece y el bosque se vuelve más grande. En el caso de que lo debilites, basta con que salgas del Bosque Perdidos y vuelvas a entrar para que la chica te vuelva a atacar. En el caso de que lo captures, el cambio del bosque se volverá permanente

3.-¿Cómo consigo el objeto Repartir Experiencia del club de fans de Pokémon?
El Presidente del club de fans de Ciudad Teja te pide que le muestres cuánto has entrenado a un Pokémon. Si aceptas, debes elegir un Pokémon, y en función del número de niveles que le hayas entrenado te regalará un objeto (sólo una vez cada uno). Para ello calculará la diferencia entre su nivel actual y el nivel al que lo capturaste.

Así que conseguirás el objeto Repartir Experiencia si entrenaste al Pokémon entre 25 y 49 niveles; recibirás el Amuleto si lo entrenaste entre 50 y 98 niveles; y te harás con la Roca del Rey si lo entrenaste 99 niveles.

4.- ¿El Huevo Suerte solo da puntos de experiencia extra cuando el Pokémon al que va equipado combate?
La única manera de obtener puntos de experiencia extra sin que el Pokémon participe en la batalla es que lleve el objeto Repartir Experiencia equipado, y por tanto no puede llevar también el objeto Huevo Suerte equipado.

Ignacio Ory
e-mail

El Orbe Secreto

Hola me llamo Martín, y yo y mis amigos tenemos unas dudas que quizá podría resolver (aunque algunas preguntas que déjelas ir).

1.- ¿Qué nuevos objetos raros hay en Teselia?
El objeto más raro es un orbe secreto parecido al Orbe Claro y al Orbe Oscuro, que no se sabe muy bien qué hacer con él. Es de color grisáceo, como Kyurem.

Luego tienes la Cápsula Candado y la MT95, que se consiguen por evento, quizá usando el Trasladador Pokémon. Y finalmente, en las profundidades puedes encontrar objetos muy valiosos como la Corona Antigua o la Efigie Antigua que podrás vender por mucho dinero.

2.- ¿Cuáles son los Pokémon fósiles que aparecerán en Teselia?
Del Fósil Tapa surge Tirtouga, un Pokémon tortuga prehistórica de tipo Agua/Roca. Y del Fósil Pluma surge Archen, un Pokémon pájaro prehistórico de tipo Roca/Volador.

También aparecen los demás fósiles si visitas el Monte Tuerca.

¿RESHIRAM Y ZEKROM EN UN MISMO JUEGO? POR AHORA NO, PERO EN UN EVENTO FUTURO PODREMOS CONSEGUIR AL POKÉMON QUE NO APARECE EN CADA EDICIÓN.

3.- En Pokémon Platino me pasé la liga y el Monte Corona ha cambiado de aspecto, ¿hay alguna forma que haga que se vuelva normal?
No. Negativo.

4.- ¿Cuál fue el juego en que se pudo coger una chica por primera vez?
Pokémon Edición Cristal.

5.- ¿Se puede conseguir a Reshiram y Zekrom en un mismo juego?
Por ahora no, pero en un evento futuro podremos conseguir al Pokémon que no aparece en la Edición correspondiente.

CAPTURA OBLIGATORIA. En el Castillo de N deberás capturar a Reshiram o a Zekrom obligatoriamente, salvo que tengas el equipo y las Cajas del PC totalmente llenas.

6.- Por último, ¿podría ponernos las biografías de Reshiram y Zekrom? Gracias.
Ya puse la ficha de Zekrom hace un par de números, te pongo la de Reshiram (a la izquierda).

Martín
e-mail

DATOS DE RESHIRAM

Por Nivel	MTs			Otros Datos	Max Status
1 Colm. Ígneo	Afilagarras	Llamarada	Cola Dragón	Habilidad: Turbollama (impide el efecto de las habilidades que impiden, anulan el efecto secundario o reducen el poder de cualquier movimiento). Obtención: Castillo de N (Edición Negra). Tipo: Dragón / Fuego: Muy resistente a Fuego y Planta, resistente a Bicho, Acero y Eléctrico, débil a Tierra, Roca y Dragón.	PS: 404 Ataque: 372 Defensa: 328 Velocidad: 306 At.Especial: 438 Df.Especial: 372
1 Furia Dragón	Garra Dragón	Tumba Rocas	Contoneo		
8 Cerca	Tóxico	Imagen	Sustituto		
15 Poder Pasado	Poder Oculto	Nitrocarga	Golpe Roca		
22 Lanzallamas	Día Soleado	Descanso	MOs		
29 Dragoaliento	Hiperrayo	Canon	Corte		
36 Cuchillada	Pantalla Luz	Eco Voz	Vuelo		
43 Paranormal	Protección	Sofoco	Fuerza		
50 Llama Fusión	Velo Sagrado	Onda Certera			
54 Pulso Dragón	Frustración	Lanzamiento			
64 Cerca	Rayo Solar	Calcinación			
71 Triturar	Retroceso	Fuego Fatuo			
78 Llamarada	Psíquico	Garra Umbría			
85 Enfado	Bola Sombra	Vendetta			
92 Vozarrón	Doble Equipo	Giga Impacto			
100 Llama Azul	Reflejo	Roca Afilada			
	Lanzallamas	Avalancha			

V de Fuego

Tengo ciertas dudas sobre la nueva generación y ciertos rumores y pensé que me podría ayudar. Gracias.

1.- ¿Cómo puedo hacer que mi Victini aprenda V de Fuego y cuando puedo enseñárselo?
No puedes. En Japón actualmente se reparte un Victini de evento con V de Fuego, Llama Fusión y Rayo Fusión, y es probable que llegue a España en el futuro.

Nicolás
e-mail

Vespiquen manso

Hola Profesor Oak, o le llamo Melkor... soy Fernando y tengo 13 años. Empecé a ser

fan con 7 años. Necesito que publique las preguntas que hago urgentemente.

1.- ¿Cómo hago que un Slugma aprenda Onda Ígnea con crianza?
Slugma aprende Onda Ígnea mediante tutor en las Ediciones Platino, HeartGold y SoulSilver, así que bastaría con enseñárselo a un Slugma macho y cruzarlo con un Slugma hembra para que la cría lo aprendiera por movimiento huevo.

2.- ¿Podría poner a Kyogre y Manaphy shinies? Me haría mucha ilusión...
Vale. Por cierto, el nombre oficial de los Pokémon shinies es "variocolor".

3.- En Pokémon BW, ¿cómo se encuentra a Kyurem?
En Boquete Gigante, al norte de Ruta 13. Debes adentrarte y buscar una pequeña charca, tras lo cual un grito congelará la zona y podrás ir a por Kyurem en una cueva.

4.- ¿Dónde se encuentran las MT's Rayo Hielo y Alud, en B/N?
La MT que contiene Rayo Hielo está en Boquete Gigante y el movimiento Alud ya no está disponible en MT en Pokémon Blanco y Negro.

5.- ¿Están previstos eventos Pokémon wi-fi para conseguir a Meloetta y Genosect?
Aún no se saben los detalles acerca de cómo conseguir a estos dos Pokémon secretos.

6.- La última pregunta. Mi Vespiquen tiene naturaleza mansa, y los movimientos Joya de Luz, Tóxico, Mismodestino y Auxilio, y objeto Cinta Focus. ¿Qué objeto le pongo? ¿Están bien sus movimientos?
Esa naturaleza no es la mejor para Vespiquen, pero supongo que se le puede usar con apoyo de Espacio Raro y aprovechar así su baja Velocidad para que haga de atacante especial. Además de Joya de Luz, puedes ponerle Viento Plata o Doble Rayo para aprovechar el bonus por ser de tipo Bicho al igual que Vespiquen. Otra opción es Poder Oculto, pero es difícil que te salga de algún tipo bueno y con poder decente. También Bomba Lodo le puede ir bien, pero no cubre muchos tipos.

De los ataques que tiene le dejaría Joya de Luz y Auxilio. Tóxico puede funcionar, pero para eso debería tener una naturaleza más defensiva. Mismodestino no me parece buena idea en un Pokémon que es bastante lento.

En general a Vespiquen se le suele usar más como atacante físico porque tiene mejores opciones por este lado, como Al Ataque, Ida y Vuelta o Golpe Aéreo. También se le suele usar de manera defensiva, con A Defender, Tóxico y Auxilio. En el primer caso debe tener naturaleza firme y en el segundo agitada.

Fernando
e-mail

DATOS DE HYDREIGON

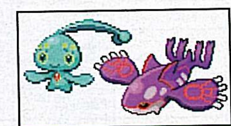
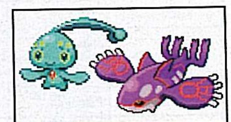
Por Nivel	MTs			Otros Datos	Max Status
1 Triataque	Rugido	Ladrón	Golpe Roca	Habilidad: Levitación (inmunidad a ataques de tipo Tierra, a Púas, a Púas Tóxicas y al efecto de la habilidad Trampa Arena). Obtención: Evoluciona de Zweilous al nivel 64, y a su vez de Deino al nivel 50. Deino sale en la Calle Victoria. Tipo: Siniestro / Dragón: Inmune a Psíquico, resistente a Fantasma, Fuego, Agua, Planta, Eléctrico y Siniestro, débil a Lucha, Bicho, Hielo y Dragón.	PS: 388 Ataque: 339 Defensa: 306 Velocidad: 324 At.Especial: 383 Df.Especial: 306
1 Furia Dragón	Tóxico	Canon	MOs		
4 Foco Energía	Poder Oculto	Eco Voz	Vuelo		
9 Mordisco	Día Soleado	Onda Certera	Surf		
12 Golpe Cabeza	Mofa	Rayo Carga	Fuerza		
17 Dragoaliento	Hiperrayo	Calcinación	Mov. Huevo		
20 Rugido	Protección	Acróbata	Chirrido		
25 Triturar	Danza Lluvia	Vendetta	Impresionar		
28 Portazo	Frustración	Giga Impacto	Buena Baza		
32 Pulso Dragón	Terremoto	Roca Afilada	Pulso Umbrío		
38 Avivar	Retroceso	Onda Trueno	Tierra Viva		
42 Carga Dragón	Doble Equipo	Más Psique	Colm. Rayo		
48 Golpe Cuerpo	Reflejo	Terratemblor	Colm. Hielo		
55 Cara Susto	Lanzallamas	Avalancha	Colm. Ígneo		
68 Vozarrón	Llamarada	Cola Dragón	Testarazo		
79 Enfado	Tumba Rocas	Avivar	Doble Golpe		
	Tormento	Contoneo			
	Imagen	Ida y Vuelta			
	Descanso	Sustituto			
	Atracción	Foco Respl.			

Misterios en la Torre Duodraco

Hola Profesor Oak, me llamo Lulu y tengo 12 años. Hace tiempo también le mandé mis dudas y no me las aclaró. Espero que esta vez sí pueda. Gracias por adelantado.

1.- En el Pokémon Edición Negra, en la Torre Duodraco el primer nivel hay una roca que se puede mover pero no me deja. ¿Cuál es el movimiento oculto (MO) y dónde se encuentra? ¿En qué pueblo/ciudad está?
Se trata del movimiento Fuerza y te dan la MO en una casa en el centro de Ciudad Mayólica.

2-. Tengo un amigo que dice que ha ido a la Liga Pokémon sin haber capturado al Pokémon legendario y sin haber pasado por la Torre Duodraco. ¿Es eso posible?
Lo primero es posible: Si al ir a capturar a Reshiram o Zekrom tienes el equipo y las Cajas del PC completamente llenas, te dejan seguir sin capturarle y puedes ir a por él a la Torre Duodraco tras pasarte el juego.

VARIOCOLOR. *El Kyogre variocolor es muy vistoso en ese tono tan violeta. Sin embargo, la versión shiny de Manaphy es apenas de un azul un poco más claro que el normal.*

Sin embargo, el paso por la Torre Duodraco es imprescindible para pasarse el juego. Dile que deje las trolas, que le va a crecer la nariz como a Probopass.

Lulu
e-mail

Variocolor

Hola profesor me llamo Ana y me gustaría preguntarle dos cosas sobre los Pokémon shinies, por favor respóndame. Gracias.

1.- Yo capturé un Pokémon shiny y me gustaría saber si al juntar un Pokémon shiny con otro Pokémon normal de la misma especie en la Guardería que sale, ¿un Pokémon shiny o uno normal?
La cría será normalmente un Pokémon normal, y solo será shiny en 1 de cada 8192 casos. En realidad da igual que uno de sus padres sea shiny.

2.- ¿Qué pasa si evolucionas a un Pokémon shiny, por ejemplo un Rattata a un Raticate?, ¿sale un Raticate normal o uno shiny?
La evolución de un Pokémon shiny siempre será shiny. Será un Raticate shiny.

Ana
e-mail

Entrenamiento de Esfuerzo

Hola Profesor Oak. Me llamo Carlos, tengo 13 años y estoy muy metido en el mundo competitivo. Sólo tengo dos preguntas pero son muy importantes. Muchas gracias.

1.- ¿Contra cuántos Pokémon tengo que luchar? ¿A qué nivel deben de estar mis Pokémon? ¿Qué pasa si mi Pokémon sube de nivel mientras aplico el esfuerzo?
1. El número de Pokémon que tienes que derrotar depende (a) la cantidad de esfuerzo que necesite tu Pokémon y (b) la cantidad de esfuerzo que obtiene tras cada victoria. Así que el número es como máximo 255 batallas si entrenas el Esfuerzo al máximo contra Pokémon que entreguen un solo punto de esfuerzo y sin la ayuda de objetos, pero serán menos cuantos más puntos de esfuerzo entregue el Pokémon, si usas objetos de ayuda y/o no entrenas el esfuerzo al máximo.
2. El nivel del Pokémon que obtiene los puntos de esfuerzo da igual. A un nivel mayor verás el efecto más fácilmente, pero da igual, porque si le entrenas el esfuerzo a nivel bajo y luego le subes de nivel se queda igual que si lo entrenas a nivel alto.
3. No pasa nada, se recalcularán los stats contando ese esfuerzo.

2.- He oído que en la Quinta Generación se puede aplicar esfuerzo al nivel 100. ¿Podría decirme contra qué Pokémon puedo subir el Ataque, Ataque Especial, Velocidad y PS?
Así es. Te dejo las mejores zonas de entrenamiento de esfuerzo:
PS: Haciendo Surf en Ruta 8 sólo salen Stunfisk salvajes en un 100% de los casos, y dan 2 PE en PS.
Ataque: En la hierba oscura de Ruta 1 aparecen Herdier (da 2 PE), Watchog y Scraggy (ambos dan 1 PE en Ataque).
Defensa: En las profundidades del Castillo Ancestral (no en el laberinto) aparecen Cofagrigus salvajes en un 50% de los casos, y entregan 2 PE en Defensa.
Velocidad: En Ruta 1 y muchas otras te encontrarás a Basculin haciendo Surf en un 100% de los casos (da 2 PE en Velocidad).
Ataque Especial: En el primer piso de la Torre de los Cielos aparece Litwick en el 100% de los casos, y da 1 PE en Ataque Especial. Elgyem también sirve.
Defensa Especial: En Ruta 4 y otras te encontrarás a Frillish haciendo Surf en un 100% de los casos (1 PE en Defensa Especial).

Carlos
e-mail

Todos los Legendarios

Hola, me llamo Manuel y tengo 10 años. Me gustaría que me respondiera a estas preguntas:

1. ¿Me puede decir dónde encontrar a todos los legendarios de Teselia?
Te hago un resumen:
494 Victini: Se encuentra en la Isla Libertad, usando el Ticket Libertad. Se obtiene en las Ediciones Blanca y Negra gracias a un evento de la CWF de Nintendo mediante un Regalo Misterioso. En España y EEUU tuvo lugar entre el 4 de marzo y 22 de abril. En el futuro se repartirá a un Victini con el movimiento secreto V de Fuego.
638 Cobalion: Se encuentra al fondo de la Cueva Loza, a la que puedes acceder usando Surf por el norte de la Ruta 6.
639 Terrakion: Una vez te hayas encontrado con Cobalion en Cueva Loza, Terrakion hará su aparición en una cueva de la zona alta de la Calle Victoria.
640 Virizion: Una vez te hayas encontrado con Cobalion en Cueva Loza, Virizion hará su aparición en el fondo del Bosque Azulejo (usando Surf desde el puente hacia el este y avanzando por el bosque).
641 Tornadus: Una vez llegues a la Ruta 10 y te informen del extraño clima que sufre Ruta 7, visita la casa de esta ruta. Al salir de la casa, Tornadus aparece en Ruta 7 y poco después se marcha volando. Sólo Edición Negra.
642 Thundurus: Una vez llegues a la Ruta 10 y te informen del extraño clima que sufre Ruta 7, visita la casa. Al salir, Thundurus aparece en Ruta 7 y poco después se marcha volando. Sólo Edición Blanca.
643 Reshiram: Se encuentra en el Palacio de N al superar la Liga Pokémon, aunque puede aparecer en la Torre Duodraco si en ese momento no lo capturas. Sólo Edición Negra.
644 Zekrom: Se encuentra en el Palacio de N al superar la Liga Pokémon, aunque puede aparecer en la Torre Duodraco si en ese momento no lo capturas. Sólo Edición Blanca.
645 Landorus: Visita el Santuario Abundancia de la Ruta 14 con Tornadus y Thundurus en tu equipo tras haber traspasadq uno de la edición contraria.
646 Kyurem: Al fondo de una cueva en el Boquete Gigante, cerca de Pueblo Ladrillo.
647 Keldeo: ¿?
648 Meloetta: ¿?
649 Genesect: ¿?

2. Leyendo la segunda entrega de la Guía de Pokémon Blanco y Negro leí lo de los huevos de la Guardería y probando a juntar un Ditto con Emboar salió el Huevo, pero porque tenía sexo. ¿Se pueden hacer Huevos con Pokémon sin sexo?
Mucha gente confunde que el hecho de que un Pokémon tenga o no sexo con su capacidad para criar, cuando en realidad es distinto. Hay cuatro casos:
Pokémon con sexo que pueden criar: Podrán criar con cualquier especie compatible de sus grupos huevos y del sexo contrario, y también con Ditto.
Pokémon sin sexo que pueden criar: Algunos Pokémon pueden criar aunque no tengan sexo. En este caso, crúzalos con un Ditto.
Pokémon con sexo que no pueden criar: Algunos Pokémon bebés tienen sexo pero son demasiado pequeños para criar.
Pokémon sin sexo que no pueden criar: Es el caso de la mayoría de Pokémon legendarios.

3. Estaba buscando los monos en el Bosque Azulejo y en el Bosque perdidos pero no aparecen. ¿Cómo lo consigo?
Pansage, Pansear y Panpour aparecen en las zonas que comentas, pero sólo cuando veas que la hierba se agita. Visita la zona muchas veces y entra en la hierba que se agite (usa Repelente para evitar el resto de hierba) hasta que te salgan. Cada uno puede salir en un 10% de los casos.

4. ¿En Pokémon Negro puedo encontrar a Zekrom?
Por ahora no. En Japón tiene lugar un evento por el cual se puede conseguir a Reshiram en la Edición Blanca y a Zekrom en la Edición Negra, pero nosotros tendremos que esperar todavía un tiempo para que llegue este evento.

Manuel
e-mail

Para resolver todas tus dudas sobre Pokémon, hazlas llegar a nuestro correo electrónico: nintendoaccion@axelspringer.es En el asunto pon CONSULTORIO DEL PROFESOR OAK

LAS 100 MINIMEDALLAS

Aquí tienes la localización de las 100 Minimedallas del juego.

1. Se encuentra en el **pueblo Pocillo** dentro de un pozo.

2. Está en la quinta planta de la **Torre del Desafío**, en la puerta de la derecha cuando veas tres puertas.

3. En la cocina de la planta baja del **Castillo de Somnia**.

4. Puedes encontrarla en la cocina de la posada de **Puerto Portus**, dentro de una vasija.

5. Hay una en la casa de arriba a la izquierda en **Somnia**.

6. En la casa del suroeste de **Amor** en un cajón.

7. En una **vasija del sótano de la iglesia** de Amor.

8. Al noreste de la **Cueva Septentrional** dentro de un cofre.

9. En la **Abadía Vocacionalis**, entra en una sala llena de antorchas verás un destello que indica donde está.

10. En el centro del pueblo de **Lugubria**, donde está el destello.

11. En el cajón de la casa que hay al oeste de la **Iglesia de Lugubria**.



12. Está en un barril de la cocina del **Castillo Catafracto**.

13. La encontrarás en un barril que hay en la **sala de entrenamiento del Castillo Catafracto**.

14. En un cajón de la casa que esta más al norte de las 3 que verás cerca del **El Paso del Caminante**.

15. Se encuentra en un cofre en una cueva que está al este de **Aridea**.

16. Búscala en una vasija que hay en la casa más al noroeste en **Aridea**.

17. Está en el barril que hay detrás de la barra del bar del **Barco Isla**. La cogerás tras de vencer a Aguileón.

18. En una pequeña isla circular que hay al norte en el **mundo de los**



Sueños. Está en una vasija dentro de la única casa que hay.

19. En una casa al sur de **Abadía Vocacionalis**, dentro de un barril.

20. Se encuentra **en un cofre dentro de un pozo**. Este pozo se encuentra un poco más al sur de la casa donde esta la minimedalla anterior.

21. Dentro de una **cueva que hay al este de Serena**. La verás como un destello en un cementerio.

22. En la casa que hay en el puesto fronterizo antes de llegar a **Lagoria**.

23. En una vasija que hay en la casa del noroeste de **Lagoria**.

24. En un barril fuera de la posada de **Lagoria**.

25. En una vasija que hay en la cocina del **Castillo de Lagunia**.

26. En la esquina superior izquierda de la sala que hay entre la primera y la segunda prueba de **Santo Hoyo**.

27. En un cofre que hay al sur de la sala, antes de enfrentarte a la tercera prueba en **Santo Hoyo**.

28. En el jardín izquierdo del **Castillo de Lagunia**, al lado de Sir Glab verás el destello.

29. En la planta baja de las almenas de la derecha del **Castillo Catafracto**, necesitarás la llave mágica.

30. En **Serena**, en la casa que hay al suroeste dentro de un cajón. En el mundo de los sueños.

31. En **Serena**, en la casa que hay al suroeste dentro de un cajón. En el mundo real.

32. En la primera cueva que hay por el camino de la izquierda de la **Gota del Destino**. Necesitarás la Alcotana Dorada para pasar.

33. Tras conseguir el fragmento de coraje, en la **habitación de Almo en Serena**.

34. Dentro de la casa que hay en el interior de un pozo al **sur de Amor**, en un cajón.

35. En el armario que hay en el primer piso del **Castillo de Petrón**.

36. En los aposentos del Rey en el **Castillo de Petrón**.

37. En el interior de un pozo que hay al noroeste del **Castillo de Petrón**.

38. Al noroeste del primer piso de la **Aguja Argenergra**, en un cofre.

39. Dentro de un barril en la **pescadería de Pescante**.

40. En la cubierta del barco hundido que hay al oeste en el mundo de los sueños. Se encuentra en el pequeño mar que está rodeado por todos lados de tierra firme.

41. Está en el **sótano del Barco Isla** y necesitarás la Llave suprema para acceder al cofre.

42. En el mundo de los sueños. Bajando por la escalera de la derecha de la planta baja del **Castillo de Somnia**. Está en un cofre. Necesitas la Llave Suprema para conseguirla.

43. En el mismo sitio que la anterior pero en el **mundo real**.

44. Se encuentra en la sala del **Castillo de Lagunia** en el mundo real donde hay dos cofres. Está cerrada y necesitas la Llave Suprema.

45. En **Puerto Portus** verás una escalera de bajada. Si tienes la Llave Suprema podrás abrir las dos puertas. En una de ellas está el cofre de la minimedalla. Es en el mundo real.

46. Está en una prisión que hay en una isla al **suroeste de Amor** en el mundo de los sueños. Para llegar utiliza la cama voladora.

47. En el **mundo de los sueños** bajo el pequeño mar cerrado que hay al noreste hay un castillo subacuático.



Esta custodiada por dos guerreros poderosos a la izquierda. Necesitas el **Arpa de Lorelei**.

48. En el mismo sitio que la anterior pero en el pasillo de la derecha. Está **custodiada por dos guerreros**.

49. Está en un cajón de la esquina superior izquierda de **Limópolis**.

50. En la sala de espera de los limos en **Limópolis**, en un vasija al lado de la **casa de Piñazo**.

51. En la otra vasija que hay al lado de la **casa de Piñazo**.

52. Se encuentra en el **Pozo de las Tiendas**, al sur de Puerto Portus y tendrás que utilizar el barco y el Arpa de Lorelei. Verás un destello donde se encuentra.

53. En un cajón del **Palacio de Poseidón** subiendo unas escaleras.



54. En un cofre que hay en una sala del **Palacio de Poseidón**. Necesitas la Llave Suprema para entrar a la sala.

55. La verás un destello en una posada submarina que hay al norte de la **Fragua Fantástica**. En el mundo Real.

56. En la **Capilla Oceánica** que está por el centro del mar rodeado de tierra al sur. La capilla está bajo el agua y necesitas el **Arpa de Lorelei**. Al suroeste de la primera sala.

57. En la **Capilla Oceánica**. Es un destello en una sala donde hay solo una escalera de bajada.

58. En la casa de arriba a la derecha en **Meigan**, dentro de una vasija.

59. Está en un barril en el sótano de la **iglesia de Meigan**.

60. En un barril en una posada al sur del **Monte Niaquiniallá**.

61. En la casa de arriba a la derecha en la aldea del **Monte Niaquiniallá**.

62. En la tercera sala de la **Gruta del Carámbano**, por el camino derecho.

63. En la esquina de arriba a la



izquierda de la **ciudad de Ostilia**. En un armario al aire libre.

64. Entra al **bar de Ostilia** por la puerta de la izquierda y búscala en uno de los barriles tras el mostrador.

65. En la casa que esta al sur de **Monte Rueca** dentro de un cajón.

66. Al llegar a la parte de arriba del **Monte Rueca** tírate y la encontrarás dentro de un cofre.

67. Está en una casa de arriba a la derecha en **Felonia** dentro de un barril. Felonia está en la isla que hay al sureste del mundo real.

68. En el pozo al lado de la casa de la minimedalla anterior, **dentro de un Barril**. Necesitas la Llave Suprema.

69. Está en la esquina superior de izquierda de **Felonia**, es un destello al lado de la taberna.

70. Está en una de las celdas del **Castillo de Felonia**.

71. Bajando por la escalera de la sala del trono del **Castillo de Felonia**. Es el destello del jardín.

72. Está en el ala oeste del primer piso del **Castillo de Felonia**.

73. En una vasija fuera de la **casa del Alcalde de Monte Rueca**.

74. Está en un cofre en las **Catacumbas Crípticas**.

74. En otro cofre de las **Catacumbas**.

76. En la ultima sala de las **Catacumbas Crípticas** antes de conseguir el escudo de Valora.

77. En el **Château de Senlorán**, en el vestuario que hay al arriba a la izquierda en un cajón.

78. En el **Castillo de Graceskull**, en un armario del dormitorio.

79. En el **sótano del Castillo de Graceskull**, bajo la sala de entrenamiento. En el mundo de los sueños.

80. En una celda en el **Castillo Catafracto** después de vencer a Dhuran. Necesitas la Llave Suprema.

81. Detrás del **trono de Zenithia**.

82. En una de las habitaciones de **Zenithia**, dentro de un cajón.

83. En un cofre al noroeste de la planta baja de **El pilar del Pegaso**.

84. En un cofre en el segundo piso de **El pilar del Pegaso**. Por la escalera de la esquina superior izquierda.

85. En una vasija que hay en la **posada de Desesperia**.

86. Elimina al demonio que hay en la **planta superior de la taberna** cuando tus personajes solo tienen 1 de vida.

87. En el centro de la **Laguna de Loto**, el destello es la minimedalla.

88. En el exterior de la casa de la mujer de **Max Tillo**, en **Sosones**.

89. En el **cementerio de Desesperia**, en la parte norte del pueblo.

90. En el huerto que hay al lado de la casa de arriba en **Valle Codicia**.

91. Al matar al guardián de la puerta del **Páramo de Gulagia** te la darán.

92. En una vasija cerca del Capitán Acero en el **Páramo de Gulagia**.

93. En una casa al sureste del **cementerio del Páramo**, en un barril.

94. Baja por las escaleras de la izquierda en las almenas del **Páramo de Gulagia**. Está en un cofre.

95. En lo alto de la torre de la derecha del **Páramo de Gulagia**.

96. Al **derrotar a Belón y Cabot**.

97. Esté en la planta baja de la **Horriguarida de Mortarión**.



98. En el centro de la planta, en la **Horriguarida de Mortarión**. Está dentro de uno de los tres cofres.

99. Está en la **primera planta de la Mazmorrisa**, después de pasarte el juego y volver a cargar la partida. Esta abajo a la derecha.

100. Al llegar a una versión de **Monte Rueca en la Mazmorrisa**, en una vasija en la casa de Tania.





20. Mortamor

FORMA 1
Es muy recomendable que para enfrentarte a este enemigo tengas un **nivel sobre el 45** o más. Mortamor en esta forma suele atacar dos veces por turno. Además, cuenta con la **magia Rebote** con la que no podrás atacar con magia ofensiva. Sus **ataques de fuego y hielo** son bastante destructivos. Tendrás que poner a los curanderos a curar prácticamente todo el rato, preferiblemente con **Multicuración y Omnicuración**. El problema es que tienes que controlar el gasto de puntos de magia, ya que te quedan otros dos combates. Aquí Doblar de Ebanisto no servirá, así que duplica la potencia con la Espada de tu héroe y ataca con los dos. Aunque puede disipar tus bonificaciones, tú también puedes utilizar fortalecimiento para restar potencia a sus ataques.

FORMA 2
Cuando termines con la primera forma, cambiará a este monstruo. Mortamor continúa atacando dos veces por turno y usa su hechizo Doblar potencia. Y tiene mucha vida. Procura tener mucho cuidado con su **patada giratoria**, ya que hace mucho daño. Ataca como siempre doblando la potencia de tus guerreros, pues en esa forma no disipará tus bonificaciones. De la misma manera utiliza Fortalecimiento o Multiofortalecimiento para resistir mejor sus ataques. Él se lanzará Fortalecimiento sobre sí mismo: este es uno de los rivales duros del juego.



FORMA 3
El **verdadero jefe final de la historia** es temible. Ataca 3 o 4 veces por turno y cuando mates a una de sus partes, volverá a revivirlas. Así que prepárate para una **larga batalla**. La **cabeza** tiene ataques muy bestias, no así las manos. Utiliza ataques que **dañen a las tres partes a la vez** y, cuando caigan las manos, ataca con golpes únicos a la cabeza. En esta batalla necesitarás todos los puntos de magia y objetos que te hayas reservado de los anteriores combates. Utiliza las **Hojas de Yggdrasil** para resucitar a los que caigan y olvídate de las bonificaciones, ya que las dispersará. Es una batalla de desgaste, así que ataca y cura sin parar. Parece imposible acabar con él ya que se regenera, pero llegará un momento en que deja de hacerlo.

LOS PERSONAJES OPCIONALES

Aniceto
Guerrero con buen ataque pero poca defensa. Lo podrás reclutar cuando venzas al **Terror de Lugubria** después de visitar la **Abadía Vocationis**.

Sir Glab
No destaca en nada, pero vale mientras buscas a otros personajes. Se encuentra en **Lagunia** y para reclutarlo necesitas la **llave mágica**. Sal por la puerta de la habitación del Príncipe y estará en el jardín.

Curi
El **mejor personaje para curar**. Aprenderá varios hechizos para curar a todo el grupo. Pero no es un buen luchador. Para reclutarlo, ve a Serenia en el mundo de los sueños, detrás de las tiendas. Habla con él y di que sí a todo.

Manchas
Personaje equilibrado aunque no mejora al resto de personajes equilibrados. Puedes reclutarlo en el **Castillo Graceskull**, en el mundo real. Se encuentra fuera del castillo, abajo a la derecha. Habla con él.

Glabu
Cuenta con un poderoso ataque mágico llamado **Aliento Glacial**. Aun así es útil para vencer en el concurso de mejor vestido de nivel 7. Para tenerlo, habla con Mazazo después de ganar en todas las clases y derrotar al campeón. Mazazo te querrá comprar a tu limo campeón pero no lo vendas, así conseguirás a Glabu.

Marglés
Un gran acompañante ya que tiene unos **altos atributos**. Para reclutarlo deberás ganar el concurso de mejor vestido en el **Château de Senlorán**.

Lizzie
Este **dragón hembra** es muy poderoso. Lo encontrarás en un nivel bajo pero superará a tus héroes en algunos atributos. Si lo equipas bien puede ser un gran aliado. Además tiene la **vacación Dragón**. Búscalo en una celda del **castillo Catafracto** en el mundo Real, bajando desde las almenas de la derecha. Para que se una debes tener a Norris en tu grupo.

Curasán
Otro gran curador. Lo puedes reclutar en **Dulcesueños**, si bajas por el pozo que hay dentro de la Iglesia. Necesitarás **10 tarjetas oníricas** registradas en la Insompedia.

Conchi
Tiene mucha defensa, pero... solo eso. Está en la **Posada Subacuática**, cerca de la Fragua Fantástica que se encuentra al sur del mundo real. Para reclutarlo, debes contar con Curi.

Azogue
Resistente a los ataques mágicos y muy ágil. Lo puedes encontrar en **Dulcesueños**, pero necesitarás **20 tarjetas oníricas** para que te abrán la zona de la iglesia donde está.

LOS PERSONAJES PRINCIPALES



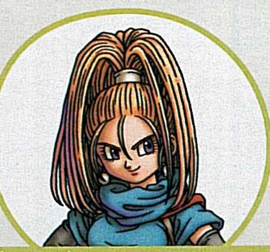
Héroe
Es el personaje que controlarás desde el principio. Sus **atributos están equilibrados** y bien equipado te será muy útil siempre.



Ebanisto
Guerrero con **gran fuerza y defensa**. Se une a ti en **Somnia** para entrar como soldado a las órdenes del Rey después de pasar una prueba.



Mencía
Sus atributos no son muy altos, pero lo compensa con sus **puntos de magia**. Podrás utilizar para curar o ayudar en la ofensiva. Se te une en La casa de Madame Candelaria después de conseguir el **Rocío Onírico**.



Lucía
Gran lanzadora de **hechizos ofensivos** pero no tiene buenos atributos de defensa. Además no podrá curar. Se une a tu grupo en la **Torre Especulona** tras echarle gotas de Rocío Onírico y ver el **Espejo de Ra**.



Francis
Gran mago curativo con el que podrás resucitar a tus personajes cuando mueran. Por desgracia sus atributos para la batalla son bastante bajos. Se te une en **Gentil**, cuando vayas a luchar contra Murdaw.



Norris
Es un guerrero **fuerte y equilibrado** que además tiene un equipo interesante. Se te unirá casi al final de tu aventura, aunque te lo encontrarás antes varias veces. Te acompañará después de vencerlo en **Azimuthia**.





9. Aguileón

Para este enemigo necesitarás estar sobre el **nivel 22**. Lánzale primero el hechizo Debilitación y con Ebanisto utiliza **Puñodillo**. Mencía y Francis se dedicarán a curar mientras tanto. En los primeros turnos utiliza Multifortalecimiento para subir la defensa de tus personajes con Mencía. Si te ves bien de vida, puedes aprovecharte del Tornado de Francis, que tiene un efecto bastante potente dañando al rival. Hay que tener cuidado porque es muy poderoso y además puede atacar dos veces por turno.

PRIMERA PRUEBA

No es un enemigo complicado. Eso sí, puede ser pesado ya que domina una técnica que impide que puedas atacarle con magia. Lucha como siempre y no tendrás problemas.

SEGUNDA PRUEBA

Este enemigo tampoco te va a resultar demasiado complicado. Sus ataques no son muy potentes aunque finalmente puede dormirte. Sigue como en el caso anterior y ganarás tranquilamente.

TERCERA PRUEBA

Este enemigo es el más poderoso de los tres, así que cura a todos tus personajes en una posada. Fíjate en que suele utilizar dos ataques seguidos, uno que debilita a tus luchadores y otro que hace daño. Nuestro consejo es que vuelvas a poner a curar a Mencía y a Francis, y atacar todo el rato con el puñodillo o doblar Ebanisto y tu personaje. No utilices ataques de magia ofensivos: los reflejará. Es recomendable que tus personajes estén sobre el nivel 25.



10. Argenegra

Es un enemigo bastante complicado. Utilizará un hechizo para que no puedas efectuar ninguna magia contra él. Además, no parará de llamar a aliados, así que centra tus ataques solo en Argenegra. Tu nivel tiene que estar sobre el **26** para que no sea tan complicado. Ataca con el héroe. Ebanisto utilizará Puñodillo todo el rato, Francis curará y Mencía utilizará Multifortalecimiento hasta que no pueda subir más la defensa y luego se dedicará a curar. Si no hay nada que curar, ponlos a defender para no arriesgar. Cuando acabes con Argenegra, ve a por sus aliados.



11. Demonio Bracilón

El demonio en cuestión no tiene demasiada vida, pero el tío se las apañará para resistir la mayoría de tus ataques. Utiliza tu nuevo hechizo, **Descarga**, pues verás que le afecta más de lo que piensas. La táctica que debes llevar a cabo es la siguiente: con Mencía utiliza **Multifortalecimiento**, con Ebanisto ataca normal y con Francis ve curando cuando lo necesites.



12. Gracos
(MISIÓN OPCIONAL)

Antes de que te enfrentes con él, que sepas que Gracos no es un bicho muy poderoso pero sí que tiene mucha vida. El mayor problema es que te has tenido que pasar una mazmorra enterita para llegar hasta él y puede que no tengas muchos puntos de vitalidad. Utiliza el hechizo **Descarga** de tu personaje y el Puñodillo de Ebanisto para atacar. Con Mencía usa Multifortalecimiento para que sus ataques apenas te hagan daño. Cura con Francis. Emplea **Tareas curativas**. Gracos solo ataca una vez por turno.



13. Azimuthia

Para este enemigo y los siguientes es muy recomendable que tengas a tus héroes sobre el **nivel 30**. Ahora que tienes tu **equipo legendario** el héroe tendrá que utilizar **Espada** (desde Objetos) sobre sí mismo y sobre Ebanisto, así doblará la potencia de sus ataques. Si se gasta el poder, utilízalo de nuevo. Ebanisto no parará de lanzar Puñodillos. Mencía y Francis, que se dediquen a curar. Azimuthia tiene muchos ataques que afectan a todos. Equipa a tus curanderos con el **Brazalete de meteorito** o el **Anillo de agilidad** para que puedan curar antes de que ataque.



14. Máquina Super Mortal y Tortuga hierro

La Máquina Supermortal ataca dos veces por turno y suele ser el primero. Utiliza tu espada para doblar tu ataque y el de Ebanisto, con ataque normal. Mencía que lance Multifortalecimiento y que cure si lo necesitas. Y Francis que lance **Mazicuración.** Por suerte la Tortuga no quita mucho, además no tienen mucha vida. Cuando termines con ambos procura estar curado, el siguiente enemigo no te lo permitirá.



15. Norris

Ataca físicamente y solo lo hace una vez por turno. Vuelve a utilizar la espada para doblar la potencia de tu personaje y de Ebanisto. Luego ataca normalmente con los dos, ya que Norris esquivará puñodillo fácilmente. Mencía lanzará Multifortalecimiento hasta que no funcione, así apenas te hará daño excepto **Espada Cercenante**. A veces lanzará Multidebilitación, así que vuelve a lanzar el hechizo para contrarrestarlo. Tu curandero se dedicará a curar sin miedo ya que al finalizar se curarán todos completamente para el siguiente encuentro.



16. Dhuran

Este enemigo es muy duro. Suele atacar dos veces por turno y quita bastante. Además tiene un Hechizo que quita las bonificaciones de tus personajes. Dobla el ataque de Ebanisto y el tuyo, y ataca normalmente. Con Mencía lanza Multifortalecimiento y usa la espada de tu héroe para doblar el ataque. Lo importante es que no muera nadie y resistas lo necesario: no puedes prescindir de ninguno. Así que si te ves en apuros usa a cualquiera para curar. Dhuran utiliza solo ataques físicos, pero hacen mucho daño y afectan a varios objetivos.



17. Genio, Polilla y Dracosilueta

No te molestes en doblar la fuerza de tus ataques ni tampoco en fortalecerte, ya que te pueden acabar quitando todas las bonificaciones. Dedícate a atacar con tu personaje y con Ebanisto. Con los que curan también puedes atacar si te ves bien. Céntrate primero en el Genio, que es el más peligroso de los tres, y cuando acabas con él, ataca a los otros dos. No tienen mucha vida, así que acabará rápido.



18. Blackmar

Ataca 2 veces por turno y puede resucitar a sus aliados. Intenta que tus personajes ronden el **nivel 35**. Utiliza Descarga, ya que si matas a sus aliados perderá tiempo resucitándolos. Utiliza Multifortalecimiento con Mencía para restar efectividad a sus ataques. Que Ebanisto ataque normal y no te arriesgues con puñodillo o doblar. Utiliza Debilitación con tu personaje dos veces y tu espada para subir el ataque de Ebanisto. Si aparecen **Medulinos Curativos,** cárgatelos ya que usarán Maxicuración en Blackmar. Ten cuidado con los ataques desesperados de los jefes.



19. Belón y Cabot

Atacan solo una vez por turno cada uno. Céntrate en Belón, ya que es el más peligroso y aunque no tiene mucha vida es más resistente de lo que te imaginas. Por si fuera poco, usa magias curativas para los dos. Cabot tiene mucha más vida, pero es menos resistente a tus ataques y menos peligroso. Así pues, utiliza Murtifortalecimiento para mejorar a tus héroes. Usa la Espada del héroe y ataca con lo más duro que tengas. Mientras, ve curando con tu curandero y, con paciencia, caerán.



¡ACABA CON LOS JEFES!

DRAGON QUEST VI
Realms of Revelation

Aquí tienes el manual perfecto para acabar con todos los jefes, y conseguir todas las mendallas y personajes extra.

LOS JEFES FINALES



1. Garrett

Para cargártelo, lo primero es tener un arma que le haga el máximo daño posible, y una buena armadura. **Tu nivel debe rondar el 8**. Si entrenas para subirlo, también conseguirás dinero para equiparte. Utiliza el hechizo de **Debilitación** nada más empezar. Atácale hasta que te quede de vida para resistir dos embestidas. Será el momento de curarte con tu hechizo **Minicuración** o tomarte una **Planta medicinal**. Repite el proceso hasta que consigas vencerlo. Ah, y ten en cuenta que, si reúne fuerzas, su siguiente ataque será más dañino.



2.Chupasangres

Lucharas con él después de haber avanzado bastante por la gruta. Cura a todos antes de hablar con él. Lo primero como siempre es lanzar un hechizo de Debilitación para bajar su defensa. Con **Ebanisto** dedícate a atacar todo el rato. Con tu héroe ataca y cura cuando veas que te vas quedando sin vida. También puedes utilizar las **Plantas Medicinales**. A **Mencía** no la controlas, así que hará lo que quiera. El Chupasangres utilizará sobre todo ataques de Debilitación o para cegarte, así que no será demasiado complicado.

3. Gárgola

Le verás luchando contra un hombre. Cura a tus personajes y acércate para que empiece el combate. La complicación de esta batalla es que la Gárgola utilizará **hechizos de confusión** que, si afectan a tus personajes, hará que se ataquen entre ellos. Lanza **Debilitación** con tu personaje confundido, **ataca con Ebanisto y cura con Mencía.** Si la confunden puedes usar Plantas Medicinales, y así no se harán daño entre ellos. También puedes utilizar **Fortalecer con Mencía** para que sus ataques te hagan menos daño.

4. Pirulís Fúnebres

Estos enemigos tienen mucha energía, así que ataca con la **técnica doblar de Ebanisto** y cura con Mencía. Cuando te envenenen, utiliza el Hechizo **Antitoxinas** para curarles. Si te ves muy apurado entonces usa el hechizo de Minicuración de tu héroe y también el de Mencía mientras sigues atacando con Ebanisto. El mayor problema de estos enemigos es que ellos también pueden curarse, así que puede alargarse la batalla más de la cuenta. Tranquilo, vencerles es **cuestión de paciencia**.



5. Murdaw
(PRIMER ENCUENTRO)

Cura antes a todos tus personajes. Utiliza a Mencía para curar, al héroe para atacar, a Ebanisto para ejecutar su **magia Doblar** y a Lucia para atacar con magias de fuego. Como siempre, utiliza el hechizo de Debilitación nada más empezar. Si utiliza su voz para cambiar tu táctica, antes de dar las ordenes ve a táctica y vuelve a seleccionar la que tu quieras. Ahora vuelve atrás y sigue atacando. Si ves que tienes a todos curados, utiliza la magia **Minihelada de Mencía** para atacar, ya que es más efectivo que su ataque.

6. Murdaw
(SEGUNDO ENCUENTRO)

Primero te enfrentas con Murdaw y unos bromistas quisquillosos. Céntrate en Murdaw y luego en sus compinches. Ataca con el héroe y Ebanisto. Si equipas a **Ebanisto con la Garra de Fuego**, mejor. Que Mencía y Francis usen **Semicuración**. Utiliza **Multifortalecimiento** con Mencía. Tu nivel debe ser 18-19. ,La segunda parte será un combate solo contra Murdaw. Él ataca dos veces por turno y con embestidas que afectan a todos. Sigue atacando como en el caso anterior y cura cuando lo necesites.



7. Terror de Lugubria
(MISIÓN OPCIONAL)

En realidad se trata de un monstruo bastante fácil. Ataca con todos y ve curando a medida que lo necesites. También puedes utilizar **Multifortalecimiento** para ir sobre seguro. Ten cuidado ya que tiene un ataque que afectará a todo el grupo. Por lo demás, coser y cantar.



8. Brutus
(CATAFRACTO)

Este soldado posee mucha fuerza y vida, de modo que es bastante complicado. Pon a Mencía y a Francis con **Tácticas curativas** (en Tácticas). A Ebanisto puedes ponerle en **Sin piedad** para que ataque todo el rato, sin detenerse. Así solo tendrás que manejar al tuyo. Brutus tiene varios ataques que afectan a todo el grupo y uno de **Multidebilitamiento**, con lo que es recomendable que después hagas un ataque mágico de Multifortalecimiento. Un nivel recomendable para tu grupo es situarse sobre el 20.

GUÍAS & TRUCOS NINTENDO

